SUPER GAMEPOWER

Nº 40 - R$ 4,00

HEXEN

AÇÃO, TIROS E MAGIA PARA N64 E SATURN

744 NOVOS GOLPES DE TEKKEN 3 (ARCADE)

SUPER GT: CURVAS EM ALTA NO ARCADE

INCANTATION (SNES)

NBA LIVE '97 (MEGA)

GAME PRO DIRETO DOS USA

DETONADOS DO MÊS:

STAR FOX 64

REVELATIONS: PERSONA (P.STATION)

ISSN 0104-611X

JOGOS, DICAS E INFORMAÇÃO: *SGP* NA INTERNET

VISITE NOSSO SITE: www.compuserve.com.br/sgp

O melhor equipamento para terreno montanhoso.

Dharma Hiking

SUMÁRIO

JOGOS DESTA EDIÇÃO

P.STATION

Alundra	33
Apocalypse	18
Blazer Ball Champions	45
Crash Bandicoot 2	18
Gamera 2000	30
Gex: Enter the Gecko	19
Gundam the Battle Master	17
Marvel Super Heroes	16
Max Racer	44
Quest for Fame	17
Revelations: Persona	58
Running High	47
Rush Hour	45
The King of Fighters '96	17
Tobal 2	32
Tomb Raider 2	18
Warcraft II: the Dark Saga	19

SATURN

Cliff King the Spirits 2	47
Hexen	28
Marvel Super Heroes	16
Mechwarrior 2	26
Metal Slug	27
World Wide Soccer 98	20

MEGA

NBA Live 97	46
The Lost World: Jurassic Park	21

SNES

Brunswich World Tournament of Champions	21
Disney's Timon and Pumbaa's Jungle Games	21
Incantation	34
Star Fox	64

MASTER

Earthworm Jim 2	35

NINTENDO 64

Dark Rift	24
Hexen	22
Mace the Dark Age	18
San Francisco Rush	20
Star Fox 64	54

ARCADE

Super GT	36
Tekken 3	38

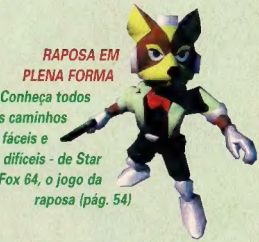
PC CD

Takeru	62

Ilustração de Capa: **HECTOR GOMEZ**

SUPER GAMEPOWER

MAGOS, CLÉRIGOS E GUERREIROS
Hexen, sucesso do PC, ganha versões para Saturn e Nintendo 64 (págs. 22 e 28)



RAPOSA EM PLENA FORMA
Conheça todos os caminhos - fáceis e difíceis - de Star Fox 64, o jogo da raposa (pág. 54)

MÁQUINAS EM ALTA
O arcade anda abusando dos bons jogos de corrida. Desta vez é Super GT (pág. 36)

DIVERSÃO E ENCANTAMENTO
SNes ganha novo jogo de ação, Incantation (pág. 34)

CIRCUITO ABERTO 12
M2, Tomb Raider no cinema e...o site de SGP!

SUPERGP DICAS 48
Aprenda a usar os chefes de Cyberbots

PRÉ-ESTRÉIA 16
Marvel Super Heroes, finalmente, vai pintar nos 32 bits

DETONADOS 54
Star Fox 64 e Revelations: Persona, para P.Station

GOLPE FINAL 38
Tekken 3: 744 golpes. Precisa mais?

COMPUTER ZONE 62
Takeru, um jogo pra lá de sensual

ESPORTE TOTAL 44
NBA Live '97, a bola vai ao cesto no Mega

FLASHBACK 64
Compare a versão de Star Fox para SNes com a atual

SUPER GP CARTAS

Apesar de todos os comentários que andam circulando de que eu não resistiria à ausência da loura, estou aqui pra mostrar que isso não é verdade. Mesmo com toda falta que ela me, ops, nos faz, *SGP* continua na mesma trilha, sempre inovando e trazendo o que há de melhor no mundo dos games. A maior novidade deste mês não está na revista, mas no seu computador, se você já fez por merecer um (trabalhando ou enrolando direito o velho): é o site da revista, feito em parceria com a Compuserve Brasil. Mas, é claro, fizemos muito mais do que isso. Pra começo de conversa, mostramos um sucesso do PC que, na trilha de Doom, vem mostrar suas armas no videogame: *Hexen*, game que chega ao Saturn e ao N64, com muita ação e tiros. *Star Fox 64*, que demos em primeiríssima mão na edição passada, já está nas páginas do Detonado. O outro jogo da seção mistura RPG e ação: em *Revelations: Persona*, você tem de eliminar uma gangue de mafiosos. Se o assunto for luta, o ringue de *Tekken 3* está insuperável. O Golpe Final traz nada mais, nada menos que 744 novos golpes do game. De quebra, ainda trazemos *Dark Rift* (N64) e *Tobal 2* (P.Station) para você aquecer os punhos. Quem prefere velocidade vai pirar com *Super GT*, um jogo que promete causar filas nos fliperamas. Para Mega, saímos correndo atrás do que tem: *NBA Live '97*. O SNes ganha Incantation e, no Flashback, relembramos a versão de *Star Fox* para o console. Com tudo isso, não acredite se em alguma parte da revista alguém disser que eu estou meio maluco. Agora dá licença que eu vou navegar um pouquinho...

O CHEFE

LORD MATHIAS

Já que não conseguiu salvar a Marjô, Lord decidiu salvar Corneria do plano diabólico do Dr. Androv. O resultado está em Star Fox 64, um dos detonados da edição. O cara também caprichou em Hexen, para Saturn, o jogo da capa.

RECOMENDADOS

STAR FOX 64, HEXEN
MECHWARRIOR 2, NBA LIVE 97

BILL GAMES

O gringo, preocupadíssimo com a Marjô e, principalmente, com o volume de trabalho que se acumula sobre sua mesa, está arrancando suas longas madeixas tentando localizar a loura. Eu, apesar do que se diz por aí, sou bondoso, então enchi o cara de trabalho para evitar que ele fique careca.

RECOMENDADOS

SUPER GT, METAL SLUG,
EARTHWORM JIM 2, MAX RACER

BILL GAMES

Yes, man! Também estamos virando virtuais! A partir deste mês, *SGP* inaugura seu site, feito em parceria com a Compuserve Brasil. O Chefe, que só ficava sassaricando na redação, de uns tempos pra cá virou o maior internauta. E, já que não tinha mais a Marjorie pra ele ficar rodeando, resolveu que era hora de nós marcarmos presença na Internet. Pois bem, de minha parte, encarregado que fui de fazer minha coluna também para o site, fiquei muito feliz com a novidade. E todos os meses vou estar propondo uma votação sobre algum tema ligado a jogos. Afinal, nada melhor que explorar a interatividade da rede, pois, acredito, a galera tá a fim é de fazer valer a sua opinião. Por isso, serão bem vindas sugestões de temas para serem votados. Pra começar, vamos botar frente a frente as duas tribos que travam a mais ferrenha guerra de opiniões nos últimos anos: afinal, qual é o melhor jogo de luta do videogame? Mortal Kombat ou Street Fighter? Street Fighter III está esquentando os fliperamas. Mortal Trilogy e Ultimate arrepiam nos consoles caseiros enquanto MK 4 não chega. E você, man, o que acha?

AKIRA AGORA

Parece que não foi só nos sonhos do Chefe que a Marjorie andou pintando de vampira, não. O detonado sobre *Dracula X* da edição passada andou escorregando no sangue. No final do Castelo 1 (pág. 56), ao passar pelo corredor de espinhos, você tem de usar a armadura que só se encontra depois da parte escura da fase. Na matéria, essa parte está depois do corredor de espinhos, mas você pode visitá-la antes no jogo. Outra mancada está na sala do relógio (3 fotos antes do final do Castelo 1). Para abrir a parte de baixo, você precisa de 2 anéis equipados: um você pega depois do corredor de espinhos e o outro no seu pesadelo, dentro do sarcófago roxo. É isso aí. E tomara que a Marjorie não tenha virado vampira de verdade!

MARCELO KAMIKAZE

E não é que japonês também chora? Foi o que aconteceu quando ele começou a jogar Incantation. O japa lembrou da lourinha, ficou todo emocionado e inundou o joystick, que teve de ir para o conserto. Dei água com açucar pra ele poder terminar seus jogos da edição.

RECOMENDADOS

INCANTATION, REVELATIONS: PERSONA, WILD ARMS, ALUNDRA

BABY BETINHO

Quando a Marjô voltar nem vai acreditar... Baby dobrou o tempo de treino para reforçar seus músculos e, de quebra, decidiu fazer Yoga. Eu acho que tem mulher bonita nessa história. Sempre que se toca no assunto, o cara sai correndo e suspira na frente de Tekken 3.

RECOMENDADOS

TEKKEN 3, METAL SLUG DARK RIFT TOBAL 2

NINTENDO 64
F/NAZCA S&S
TM, ® e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 1997 Nintendo of America Inc.
Faça um t
segure na mão
STARFOX 64 TM
©1997 Nintendo

Chegou STARFOX®

com Rumble Pak.™

Agora o controller treme

enquanto você joga.

est-drive: do seu bisavô.

Produtos produzidos na Zona Franca de Manaus.

É Nintendo.

Nintendo

Ou nada.

ARTE NO ENVELOPE

Já está virando moda. Outra vez uma garota faturou o prêmio do mês. Agora foi a catarinense Daniela Takahashi, de Joinville, que criou um concurso com as gatas do videogame. Mochila do Nescau para ela!

Na passarela das campeãs, a Mulher Maravilha, Cammy, Chun-li e, claro, a super Marjorie Bros. Babando na platéia, o Chefe e o Batman. A cena foi fotografada por Daniela Takahashi, de Joinville, Santa Catarina

PREMIADO

Marcos Fagundes Macedo, de Cachoeira do Sul, RS, quer saber por quê publicamos mais desenhos de paulistas que de gaúchos nas últimas edições. É simples, Marcos: os paulistas mandaram mais desenhos

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

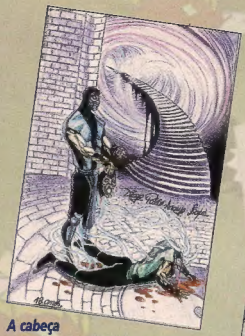
Street Fighter III veio para ficar. Luciano Cruz Barbosa, de Sorocaba, SP, foi um dos que deu seu OK para o jogo

Cheio de estilo, o ribeirão-pretano Lucas da Silva fez um penteado especial na Chun-Li

É, parece que o Akuma entrou numa roubada. Wolverine não está mesmo para muita brincadeira... Desenho do Rubens Macedo Coutinho Júnior, de São Paulo, SP

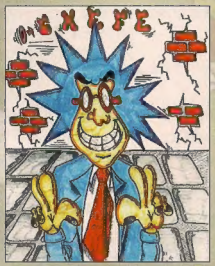
COM A ENERGIA DE
A SUA ARTE FICA MA

Pois é, parece que o pessoal de Mortal Kombat também já foi criança. Alexandre Lopes de Morais, de Bragança Paulista, SP, reviveu a infância de Scorpion, Liu Kang e Shang Tsung



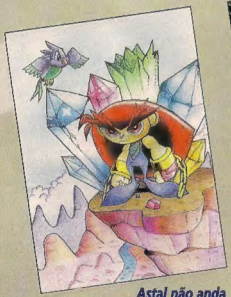
A cabeça do pobre Reptile foi para o espaço com as pancadas do Sub-Zero. Mortal continua fazendo sucesso lá pelos lados de Gravataí, RS, onde mora o Diogo Pablo Araújo Lopes

Luciano de Souza Antoniasse, de Mogi das Cruzes, SP, embarcou na onda dos heróis da Marvel. Cruz credo!



Fábio Pereira da Silva, de Santo André, SP, escolheu o Chefe para ídolo e não abre . Detalhe: vê se manda a gravatinha aqui para o Soberano ficar assim elegante

Até a Mai Shiranui de verdade gostou mais do desenho do João Bosco de Sousa Filho, de Fortaleza, CE, do que do original. O Chefe ficou babando, ela está muito gata!



Astal não anda com cara de muitos amigos, pelo menos para o Robson Fernandes de Oliveira, de Mauá, São Paulo

O Cleber Ferreira de Souza, de Brasília, DF, emplacou outro desenho mas ainda não venceu a seção. Continue tentando, Cleber, seu material é muito bom

Será a Vampirella? Será a mistura dela com a Electra? Só sabemos que o Rodrigo Vicentini, de São Paulo, SP, deu um susto na gata ao pegá-la desprevenida

SUPER GAME POWER CAIXA POSTAL 9442
ARTE NO ENVELOPE SÃO PAULO-SP
CEP 01065-970

NESCAU
AIS RADICAL.
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO

Super GP Cartas

Rosa Shock

Marjorie, nós achamos que você está fazendo papel de covarde não mostrando seu rosto. Por que você não usa suas próprias fotos e não as de sua irmã? Está com medo de perder a fama?

Lucas Souza e Augusto Oliveira
Itabira, MG

CHEFE: ***queridos Lucas e Augusto, pelo andar da carruagem, nossa amada Marjorie Bros deve perder a vida antes da fama. Acreditem em mim: ela realmente é bonita. Não é muito inteligente, mas bonita a loura é.***

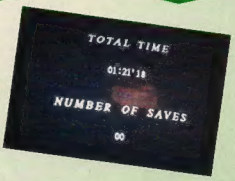
Oi, Marjorie, tudo bem? Curto muito jogar videogame, pois os jogos são uma aventura. Estou começando a gostar de games de luta. Já aprendi a lutar e dar magias. É uma fantasia!

Célia Bimbatti
Araras, SP

CHEFE: ***Oi, Célia. Não sei se você já ficou sabendo: a Marjorie não está nada bem. Ela foi sequestrada na edição 38. De qualquer maneira, ela não ia gostar nem um pouco da sua carta, porque ela odeia jogos de luta. E eu já estou cheio desta seção!!***

ANIMAL!!

O Marcos Alexandre Silva, de Araras, SP, mandou uma foto para provar que terminou Resident Evil em menos de duas horas. O cara é fera, mas poderia ter feito melhor. Nós comparamos a foto do final que ele mandou com a foto do final que nós tínhamos aqui e descobrimos que Marcos chegou ao final do game, mas não ao final feliz. Ele também usou uma superarma com carga infinita capaz de matar qualquer carinha: a Rocket Launcher (lança-mísseis). É o início de uma grande batalha. Logo, logo, Resident Evil vai ter tantas cartas com fotos e recordes quanto Donkey Kong 3.



SUPER GP RESPONDE

Tenho um Nintendo 64 e sou fanático por jogos da Capcom. Gostaria de saber se os jogos da Capcom e da SNK vão sair para N64? Existe uma lista de jogos previstos para o console?

Gabriel Mastantuono
São Paulo, SP

BB: ***Cara, até agora nenhum jogo da Capcom ou da SNK foi confirmado para o N64. Demos uma lista com alguns dos jogos previstos para o console na matéria sobre a E3, na edição 39.***

Oi! Quero fazer algumas perguntas. Mortal Kombat IV vai sair para P.Station? O novo P.Station vai rodar os CDs de vídeo, os CDV?

Wastgnez Wanderley
Pedra, PE

MK: ***MK IV vai sair para P.Station. O novo P.Station não deverá rodar os CDV. O único console capaz de ler esses CDs é o P.Station branco, que foi lançado apenas na Ásia. Mas vamos esperar uma posição oficial da Sony.***

CLASSIFICADOS

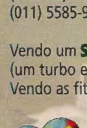
Vendo um **P.Station** com **dois controles**, um **Memory Card** e **cinco CDs**. Tratar com Abraão Filho, (021) 796-1541, Niterói, RJ.

Troco um **Neo Geo CD** com **um CD** e **dois controles** por um Saturn com um CD e dois controles. Tratar com Nair, (011) 775-1970 (recado), Itaquaquecetuba, SP.

Vendo um **P.Station** com **dois controles** e **dois CDs**. R$ 480,00. Ou troco por um Neo CD com dois controles e dois CDs. Tratar com Richardson, rua Barão de Alencar, 40, CEP 02322-020, São Paulo, SP.

Vendo um **Saturn** com **dois controles**, **três CDs**, **pistola** e **Arcade Racer** (volante). R$ 600,00. Tratar com Felipe, (011) 5585-9472, São Paulo, SP.

Vendo um **SNes** com **três controles** (um turbo e um arcade) e **15 fitas**. Vendo as fitas separadamente. Vendo também um **Game Boy** com **dez fitas** e **eliminador de baterias**. Tratar com Felipe, (011) 7283-2691, São Paulo, SP.



BRONCA

Estou escrevendo para fazer uma reclamação. Lembram-se da edição 34, quando saiu o endereço do "Scorpion Club"? Eles pediam uma foto 3X4 e um real para despesas postais e, em troca, prometiam mandar uma bela carteirinha de sócio e mensalmente uma lista de jogos. Bem a carteirinha está aqui. A minha foto eu ainda não sei o que fizeram com ela. Quanto a lista, estou esperando até hoje. O que vocês podem me dizer disso?

Elias M. da Silva
Cotia, SP

Caro, Elias, tentamos arrumar alguma coisa pra dizer, mas não conseguimos estabelecer contato com o pessoal da Scorpion's Club. De todo jeito, registramos a sua bronca, pois a pisada na bola foi feia. Outra coisa: de agora em diante, só colocaremos anúncios de clubes que tenham telefone para contato. E, ao pessoal do Scorpion's Club, deixamos a intimação do Elias no ar. Devolvam a foto do cara e a grana dele. Se vocês desistiram do clube, ainda têm de cumprir com o que prometeram para a galera. Sem picaretagem, moçada!

Troco um **Saturn** com **transcoder** e **seis CDs** (três deles Sampler) por um Nintendo 64. Tratar com Ramiro, (011) 441-8722, São Paulo, SP.

Vendo um **P.Station** com **13 CDs**, **uma pistola**, **dois controles** e um **Memory Card**. R$ 560,00. Ou troco por Nintendo 64 com uma fita e dois controles. Tratar com Cléber, (011) 686-1530, São Paulo, SP.

Vendo um **P.Station** chaveado com **dois controles**, **dez CDs** e um **Memory Card**. R$ 500,00. Ou troco por um Nintendo 64 com um controle e uma fita. Tratar com Ramatuel, (011) 6953-8978, São Paulo, SP.

Troco um **Neo Geo CD** com **dois controles**, **cinco CDs** e **dois adaptadores** por um Saturn ou P.Station. Tratar com André, (011) 844-1803, São Paulo, SP.

Vendo um **Mega Drive** com **dois controles**, **25 fitas** e um **Sega CD** com **três CDs**. R$ 500,00. Ou troco por um P.Station com um controle, ou um Saturn com um controle e uma fita. Tratar com Nilton, (011) 468-1837, Mogi das Cruzes, SP.

Vendo um **Mega Drive III** com **Sega CD**, **cinco cartuchos**, **um CD** e **dois controles** de seis botões. R$ 450,00. Tratar com Dárcio, (011) 412-7168, Santo André, SP.

Vendo um **Snes** com **dois controles** (um turbo) e **duas fitas**. R$ 200,00. Vendo também um **Mega Drive III** com **dois controles** (um com seis botões) e **uma fita**. R$ 180,00. Tratar com Ronaldo, rua Presidente J.K. de Oliveira, 42, Caçapava, SP.

Vendo um **Nintendo 64** com **um controle**. R$ 340,00. Tratar com Claudio, caixa postal 27, CEP 08500-000, Ferraz de Vasconcelos, SP.

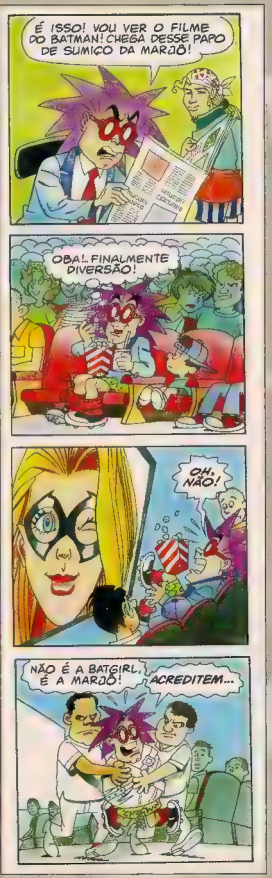
Escreva sempre para Supergamepower, a melhor revista de games do planeta!! O chefe quer saber sua opinião sobre o que rola em SGP.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 2442
São Paulo, SP
CEP 01060-970

O Sumiço da Marjorie

Enquanto milhares de detetives amadores saíram à caça da loura, procurando a nossa Marjorie nos lugares e situações mais inusitados, o nosso Chefe vai tentando levar a vida...

ROTEIRO: RUBEM BARROS
LÁPIS E COR: O.F. ROKO
NANQUIM: TOMAZ EDSON G.



CIRCUITO ABERTO

M2: PARECE QUE DESSA VEZ O NEGÓCIO É SÉRIO

Depois de quase dois anos de espera, parece que o M2 vai realmente sair. Esse lançamento promete ressuscitar o 3DO. As expectativas em relação ao acelerador M2 eram bem grandes. E ele correspondeu. As demonstrações desse novo hardware foram feitas pelo fabricante através de um demo do jogo **IMSA Racing** do 3DO. Aparentemente, o hardware ultrapassou a qualidade gráfica de todos os outros consoles disponíveis e dos PCs com placas aceleradoras. As texturas parecem muito mais limpas e o demo não travou quando testado. A fluência dos movimentos também foi elogiada, rodando em média 30 frames por segundo. A resolução total foi de 640 X 480 pixels. Para manter o suspense, o aparelho ficou escondido por um pano, mas deu para notar que tem o tamanho de um console. O M2 vai ter jogos em cd, mas que vão carregar bem rápido. Ainda rodeado de muito expectativa e mistério, o M2 não tem preço nem lançamento previstos. Mas parece que já existe. Que levantem as cortinas!

IMSA Racing é o primeiro jogo feito para o M2

A definição gráfica vem para competir com os consoles de última geração, como P.Station e Nintendo 64

EMPRESA LANÇA NOVO PORTÁTIL

A empresa de brinquedos Tiger Electronics lançou em junho, nos Estados Unidos, um console portátil capaz de se conectar à Internet, o Game.com. O aparelho possui um visor de cristal líquido em preto e branco e um processador de 8 bits. Ele é vendido nos EUA por U$ 69.99. Entre seus jogos estão clássicos como **Mortal Kombat Trilogy** e **Indy 500**.

Até agosto serão 9 jogos e, no fim do ano, pretente lançar o mega título **Virtua Fighter 3**. O jogos custam entre U$ 19.95 e U$ 29.95 dólares. O *Game.com* ainda possui recursos de agenda eletrônica que você comanda através do visor, através do toque. Se comprar o cartucho de modem pode mandar e receber e-mails via Internet, dar "downloads" de novos jogos e jogar via rede. A Tiger Electronics tem mais novidade por aí: são minigames de arcades famosos como, por exemplo, **Daytona USA**.

EM BUSCA DE UM ROSTO PARA LARA CROFT

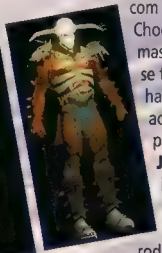
A adaptação cinematográfica de **Tomb Raider** está à caminho, mas uma pergunta ainda está no ar: quem vai fazer o papel da Lara Croft? Alguns nomes circulando pelos escritórios da IGN, como Elizabeth Hurley, a mulher de Hugh Grant, Uma Thurman, de Pulp Fiction, Sandra Bullock, de Velocidade Máxima e Drew Barrymore, de Quatro Mulheres e um Destino. Que tal, em vez de um filme, fazer logo uma série, cada uma estrelando um episódio?

RESIDENT EVIL GANHA VERSÃO COM ASSINATURA DE SEU CRIADOR

O jogo **Resident Evil** vai ser relançado em uma espécie de edição especial. Essa edição vai incluir três versões do jogo original e mais um demo de **Resident Evil 2**. A primeira das versões vai ser a japonesa, mais fácil. A segunda é a americana, bem conhecida dos jogadores brasileiros e quase idêntica à japonesa. Em março deste ano parou de ser vendida nos EUA. A última versão é a do criador, que traz uma dificuldade mais avançada, monstros e zumbis bem mais difíceis e alguns lances inéditos. Essa edição está prevista para setembro deste ano e custará em torno de U$ 40, menos que o jogo já comercializado.

SQUARE PREPARA DEMO COM ESTAÇÃO ONYX 2

Alguns tempo atrás, a Square fez uma demonstração da capacidade dos computadores da Silicon Graphics Inc., a SGI, e impressionou todo mundo com os equipamentos que anos mais tarde fariam Final Fantasy VII. Há pouco tempo, numa conferência para a imprensa japonesa, em Honolulu, no Hawaii, a Square mostrou seu novo projeto, feito a partir da mais poderosa estação da SGI, a Onyx 2. A galera ficou impressionada. Esse projeto vai ser um jogo futurista com personagens de **Final Fantasy**, com destaque para Chocobo, um dos mascotes do jogo. Para se ter uma idéia, o hardware é superior ao modelo usado na primeira versão de **Jurassic Park**. De início esse jogo vai ser apenas um demo que vai rodar em hardwares Onyx 2 da SGI.



N64 GANHA MAIS UM CLÁSSICO

A galera da Capcom está planejando lançar Residente Evil, sucesso do P.Station, no N64. Em princípio, o jogo deve ser renovado, tendendo mais para um visual ninja com artes marciais e armas como shurikens e katanas. Yoshiki Okamoto, um dos cabeças da Capcom, disse que a empresa ainda está pesquisando a possibilidade de se lançar esse título, assim como seus custos e disponibilidades. Yoshiki disse também que a Capcom ainda está preocupada com a possível vendagem do jogo. Se repetir a carreira do P.Station, o chefão da Capcom vai ficar nas nuvens.

AQUI VOCÊ DETONA !!

Compra, Venda & Troca

CARTUCHOS
ACESSÓRIOS
CONSOLES
CD'S

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Também atendemos Revenda!!
entregamos VIA SEDEX para todo Brasil

BITS & GAMES

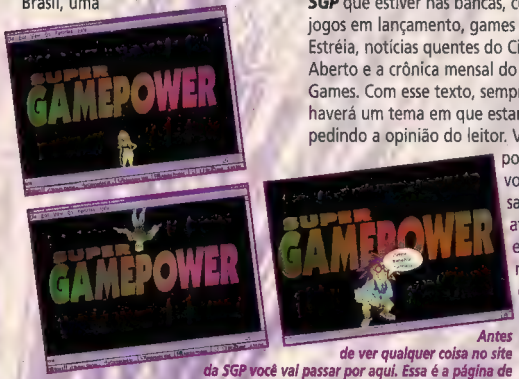
(012) 337-2030
(012) 322-7097

Facilitamos o Pagamento e aceitamos Cartões de Crédito

DE AGORA EM DIANTE, *SGP* TAMBÉM VIA INTERNET

O sumário dá passagem para todas as áreas do site. Uma dessas áreas é a do Bill Games, onde você participa de uma pesquisa

SuperGamePower está no ar. Ao mesmo tempo em que esta edição chega às bancas, ***SGP*** entra na Internet com seu próprio site. Feito em parceria com a Compuserve Brasil, uma das maiores redes do mundo que prestam serviços dentro da Internet, o site deverá reunir toda a galera que se interessa por games. Mostrará os principais destaques da edição de ***SGP*** que estiver nas bancas, como jogos em lançamento, games da Pré-Estréia, notícias quentes do Circuito Aberto e a crônica mensal do Bill Games. Com esse texto, sempre haverá um tema em que estaremos pedindo a opinião do leitor. Você poderá votar e saber no ato como está o resultado da pesquisa. Os gamemaníacos também terão um fórum para trocar idéias sobre videogame e dicas, é claro. As dicas de ***SGP*** serão a parte privilegiada do site, pois serão renovadas quinzenalmente, com as dicas antigas indo para um banco de dados especial. Você também vai poder mandar seu classificado ou carta pela Internet, além de ter um campo para assinar a revista. O Chefe está esperando a sua visita!



Antes de ver qualquer coisa no site da SGP você vai passar por aqui. Essa é a página de abertura em que rola uma superanimação com toda a galera da revista

ENDEREÇO:
http://www.compuserve.com.br/sgp

COMPUSERVE, UM SERVIÇO MUNDIAL

A Compuserve é um serviço especializado em informação que nasceu nos Estados Unidos e chegou ao Brasil no início deste ano. Quem assina o serviço pode acessar um extenso conteúdo internacional, a Internet e também o conteúdo brasileiro, que inclui uma grande área de games, um chat, notícias e futuramente áreas exclusivas do site de ***SGP***, como o banco de dados com dicas.

O chat da SGP vai ficar dentro do chat do Compuserve Brasil

A MELHOR SELEÇÃO DE GAMES PARA ESQUENTAR SUAS FÉRIAS

PLAYSTATION

2x R$ 199,00
OU 1+9x 50,30

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):

AÇÃO: Independence Day, Resident Evil, Lethal Enforcers 1+2, Tomb Raiders, Mega Man 8, Crypt Killer, OverBlood;
AVENTURA: Herc's Adventures, Sentient;
ESPORTE: FIFA Soccer '97, NBA Live '97;
LUTA: Street Fighter Alpha 2, Marvel Super Heroes, Mortal Kombat Trilogy, Tekken 2, Soul Blade, King of Fighters '95, Samurai Shodown 3, Real Bout Fatal Fury, War Gods, Toshinden 3;
RPG: Vandal Hearts, Wild Arms;
SIMULAÇÃO: The Need For Speed 2, Rage Racer, Test Drive Off-Road, Formula One, VMX Racing, Nascar Racing; e muitos outros.

SATURN

NOVO PREÇO

2x R$ 195,00
OU 1+9x 49,29

INCLUI GRÁTIS: 3 GAME PACK
Virtua Fighter 2
Virtua Cop
Daytona USA

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):

AÇÃO: Tomb Raiders, Virtua Cop 2 c/ Arma [R$114.90], Independence Day, Mega Man 8, Die Hard Arcade, Crusader: No Remorse;
AVENTURA: Sonic 3D Blast, Mr. Bones, Spider;
ESPORTE: FIFA Soccer '97, NBA Live 97, Worldwide Soccer 97;
LUTA: Marvel Super Heroes, Street Fighter Alpha 2, Fighters Megamix, X-Men Children, King of Fighters;
RPG: Magic The Gathering Battlemage, Dragon Force;
SIMULAÇÃO: Soviet Strike, Formula 1 Challenge, The Need For Speed, Daytona USA Championship, Road Rash, Command & Conquer, Manx TT;
VARIADO: 3-Game Pack; e muitos outros.

OFERTA ESPECIAL*: 1 CONSOLE + 1 GAME = 1 CONTROLE GRÁTIS

NOVIDADES PSX

R$ 89,90 cada

AÇÃO: Xevious 3D/G
ESPORTE: Goal Storm '97
ESTRATÉGIA: Warcraft 2
LUTA: Clayfighter Extreme, Dynasty Warriors, WCW vs The World
SIMULAÇÃO: Power Formula 1, Red Asphalt, Thunder Truck Rally
VARIADO: Namco Museum Vol. 4

NOVIDADES SAT

AÇÃO: Atari's Greatest Hits, Duke Nukem 3D, Mass Destruction, Mega Men X4
AVENTURA: Herc's Adventures
ESTRATÉGIA: Warcraft 2
LUTA: Mortal Kombat Trilogy
RPG: Albert Odyssey, Shining The Holy Ark
SIMULAÇÃO: Dark Light Conflict

R$ 89,90 cada

ACESSÓRIOS PSX

ORIGINAIS:	INTERACT:	
Adapt. 4 Jogadores - R$ 69,90	Adaptador RF - R$ 49,90	Game Shark - R$ 94,90
Cabo Interligação - R$ 59,90	Controle Arcade - R$ 89,90	Memory Card Plus - R$ 74,90
Controle Original - R$ 69,90	Controle Básico - R$ 39,90	Pistola Auto Reload - R$ 74,90
Memory Card - R$ 59,90	Controle Turbo - R$ 59,90	Pistola Konami - R$ 74,90
		Volante Mad Katz - 129,90

ACESSÓRIOS SAT

ORIGINAIS:		
Adapt. 6 Jogadores - R$ 69,90	Pistola Stunner - R$ 74,90	Controle Básico - R$ 39,90
Controle 3D - R$ 69,90	Volante Original - R$ 129,90	Controle Turbo - R$ 59,90
Controle Original - R$ 69,90	INTERACT:	Game Shark - R$ 94,90
Conversor Japones - R$ 39,90	Adaptador RF - R$ 49,90	Memory Card Plus - R$ 74,90
	Controle Arcade - R$ 89,90	Pistola Auto Reload - R$ 74,90

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

Preços válidos enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles fornecidos no sistema NTSC. - * Ofertas válidas somente para compras efetuadas em conjunto. / ** Para consoles: frete incluso apenas para o estado de SP. - Pagamento em 2X somente para cheques. Pagamentos em 10X sujeito à aprovação de crédito.

PRÉ ESTRÉIA

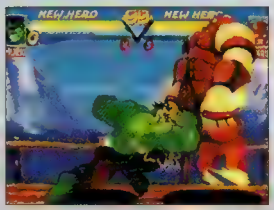
Depois de um ano e meio de espera, Marvel Super Heroes chega aos consoles de 32 bits! Mas não é só: The King of Fighters '96 desembarca no P.Station, Jurassic Park sai para Mega Drive e a versão 98 de Worldwide Soccer está na boca do forno

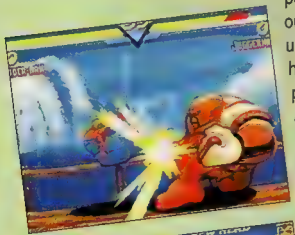
MARVEL SUPER HEROES

CAPCOM
luta
P.STATION/SATURN

MARVEL SUPER HEROES

Finalmente **Marvel Super Heroes** fará sua estréia nos consoles domésticos! Graficamente, as versões para Saturn e P.Station estão idênticas ao original. Em **Marvel Super Heroes**, 10 personagens famosos nos quadrinhos estão presentes: Homem-Aranha, Capitão América, Hulk, Homem-de-Ferro, Wolverine, Psylocke, Fanático, Magneto, Black Heart e Shuma-Gorath. No final, Dr. Doom e Thanos irão tentar atrapalhá-los. O diferencial do jogo é a presença das pedras do infinito. Com eles, os super-heróis e vilões ganham poderes novos como mais velocidade ou força. Cada lutador usa melhor uma pedra, e isso confere habilidades especiais. A briga pelas pedras é o caminho mais curto para a vitória. A jogabilidade é similar a **X-Men**, que só saiu no Saturn. A isso, somam-se o sistema de combo aéreo e do contra-ataque (Infinity Counter). Cada lutador tem pelo menos um Infinity Special, um golpe especial animal. Resta saber se a animação será proxima do jogo do arcade, que é excepcional.



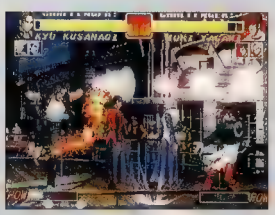


Disponível em agosto

THE KING OF FIGHTERS '96

SNK
luta
P.STATION

Desde que o cartucho de expansão de RAM saiu para o Saturn, o P.Station tem ficado para trás nas conversões do Neo Geo. Apesar da demora, valeu a pena esperar por **The King of Fighters '96**. No atual campeonato, até os poderosos do submundo resolveram se juntar: Geese Howard, Mr. Big e Wolfgang Krauser. Além disso, Kasumi Todo (**Art of Fighting 3**), Leona, Mature e Vice fazem sua estréia no mundo de King of Fighters. Todos os "paus" da versão Neo Geo foram retirados, portanto não dá para apelar. Será que tem o clip da Blue Mary também?

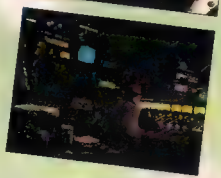


Disponível em julho

QUEST FOR FAME

SONY CE
adventure
P.STATION

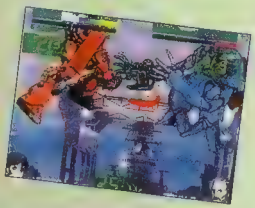
Este é um jogo diferente. Você é um integrante de uma banda de rock e luta para chegar ao estrelato. Na hora em que a ação rola você deve botar a paleta para funcionar no ritmo certo. **Quest for Fame** vem com um controle em forma de paleta (peça para tocar guitarra). O jogo conta com uma participação especial da banda Aerosmith.

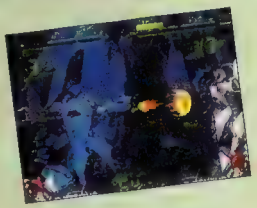


Já disponível

GUNDAM THE BATTLE MASTER

BANDAI
luta
P.STATION





Agora os robôs também entraram na porrada. Todos as máquinas do mundo de **Gundam** estão presentes, desde o mais tradicional até o modelo GP02, com reator nuclear. Além de socos e chutes, existem armas típicas como a sabre laser e o rifle laser. Existe uma barra secundária e, se ela encher, você pode acionar os fatais. **Gundam the Battle Master** promete detonar nas telas do P.Station.

Já disponível

TOMB RAIDER 2

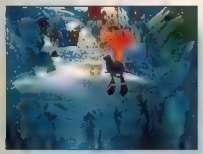
EIDOS
ação
P.STATION

A nossa gata favorita, Lara Croft, está de volta em **Tomb Raider 2**. Dessa vez a aventura vai ser ao redor do mundo passando pela muralha da China e por Veneza. Apesar de a jogabilidade continuar parecida, novas armas e movimentos vão estar presentes. Com essas imagens já dá para se ter uma idéia do que vem por aí.

Disponível no 2° semestre de 97

CRASH BANDICOOT 2

SONY
ação
P.STATION



Crash está de volta com fases maiores, mais movimentos e truques. Agora ele também escorrega, dá um superpulo e ainda escala. Depois de sobreviver ao último confronto, Dr. Neo Cortex ainda não desistiu e está a fim de causar problemas. Também estão de volta os vilões Ripper Roo e o N. Brio. Prepare-se, pois dessa vez essa galera não quer saber de brincadeira!

Disponível no final de 97

MACE THE DARK AGE

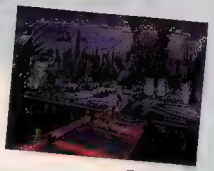
MIDWAY
luta
NINTENDO 64

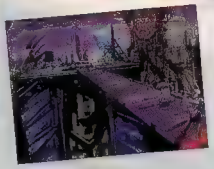
Você já ouviu falar da placa Voodoo Graphics? Pois é, ela vai dar o que falar. Trata-se de um acelerador que permite que o jogo rode de 30 a 35 frames por segundo com uma qualidade de invejar. Isso significa que, se a Nintendo conseguir juntar essa placa com o hardware do N64, teremos um dos jogos mais belos, com as movimentações mais suaves já feitas para um console caseiro. Esperemos até novembro deste ano para conferir o sucesso do arcade **Mace** no seu N64.

Disponível em novembro de 97

APOCALYPSE

ACTIVISION
ação
P.STATION



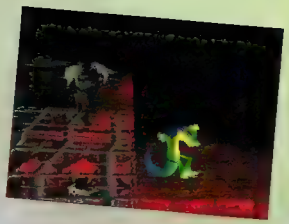


Em **Apocalypse**, um homem conhecido como o Reverendo usa o poder da religião e da ciência para formar os 4 Cavaleiros: Death (Morte), Plague (Peste), War (Guerra) e Beast (Besta). Essas quatro criaturas se espalham pela Terra juntando seguidores e aguardam o sinal do Reverendo para aniquilar o planeta. Só você, com a ajuda de seu companheiro Trey Kincaid (Bruce Willis), pode salvar a Terra. Essa batalha promete!

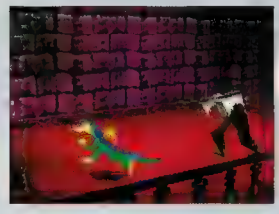
Disponível em outubro de 97

GEX: ENTER THE GECKO

CRYSTAL DYNAMICS
ação
P.STATION



A lagartixa **Gex** está de volta ao P.Station na maior aventura 3D. O herói réptil dessa vez se tornou um agente secreto e deve impedir que seu arqui-inimigo Rez domine a transmissão da rede nacional de televisão. Para conseguir isso, você



deve passar por oito canais de TV, cada um com uma paródia de programas verdadeiros, como Godzilla e Guerra nas Estrelas. O que mais impressiona são os gráficos e as animações. O herói possui cerca de 115 tipos de animações como os movimentos realistas da boca. As vozes ficam por conta do comediante Dana Gould. A equipe da Crystal Dynamics chamou Rob Cohen, o cara que escreve os Simpsons, para ajudar a dar o tom da história do jogo.

Disponível no 2º semestre de 97

WARCRAFT II: THE DARK SAGA

ELECTRONIC ARTS
estratégia
P.STATION

Sucesso do PC que tem tudo para virar sucesso no P.Station. Essa versão vai combinar cenários do jogo original e também do pacote de expansão Dark Portal, que saiu depois incluindo mais fases. O resultado foi um ótimo jogo de estratégia, com mais de 90 mapas, várias sequências de filme renderizadas e ainda alguns modos de jogabilidade inéditos. O jogo se passa em um mundo medieval em que humanos e os orcs, uma raça de seres com cara de porco, se enfrentam em batalhas terrestres, aéreas e navais. Você escolhe entre as duas raças, além das características de personagens, como magos e guerreiros.

Disponível em junho

Instale aqui o seu videogame

Console para TV

Gabinetes

Console para TV

Completa linha de acessórios para Vídeo Games. Vendas de peças e acessórios.

"Eu Sou" Comércio de Saldos Ltda.
Rua Freire da Silva, 408 - Cambuci
São Paulo - SP
Fone/Fax: (011) 279-6056
(011) 278-6970 | 279-6[illegible]

SAN FRANCISCO RUSH

MIDWAY
corrida
NINTENDO 64

Depois da mancada com **Cruisin' USA**, parece que até que em fim vem um bom jogo de carro para o N64. Em **San Francisco Rush**, você dirije pelas ruas da cidade da Califórnia, passando por alguns pontos turísticos bem famosos, como

a Golden Gate Bridge. Você pode escolher entre oito carros bem animais. A ação não pára! A hora que você segurar no volante não vai querer soltar mais. Tomara que a Midway capriche na conversão do arcade para o N64 e que, finalmente, ela resulte em um simulador de arrasar, provando que não há muita distância entre os dois.

Disponível em novembro

WORLDWIDE SOCCER '98

SEGA SPORTS
futebol
SATURN

Ano passado apareceram vários novos jogos de futebol. Essa leva de games está se prolongando até este ano e ainda não acabou, pois aí vem **Worldwide Soccer '98**, cheio de novidades. Dessa vez, os produtores se preocuparam em refinar a atuação dos goleiros e a inteligência dos jogadores, para que a bola role com mais categoria e os times fiquem mais organizados. Isso, com certeza, significa que o desafio vai aumentar. Além dessas modificações, teremos mais três estádios inéditos, novas ligas, mais animações, comentários e gritos da galera. Para toda essa mudança, o pessoal da Sega chamou um jogador que entende do assunto para dar uns toques, o campeão americano Cobi Jones. Prepare as chuteiras, pois essa versão promete balançar as redes e agitar o meio-campo do Saturn.

Disponível em novembro

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

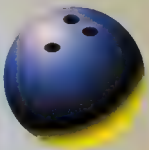
DREAMWORKS INTERACTIVE
ação
MEGA

Depois de anunciada a continuação do megasucesso **Jurassic Park** com os jogos para os 32 bits, o pessoal da Dreamworks mostrou que não esqueceu do Mega. Assim como nas versões para o Saturn e P.Station, você pode escolher entre diferentes personagens, incluindo um Raptor, um T. Rex e um humano. A missão é simples: sobreviver às 20 fases em uma ilha que foi tomada por dinossauros. A Sega prometeu uma grande evolução na qualidade gráfica do Mega Drive com a nova tecnologia "Morf-X". Vale a pena conferir os novos dinos!

Disponível em julho

BRUNSWICK WORLD TOURNAMENT OF CHAMPIONS

TIARTEX
boliche
SNES



Para tristeza de alguns, **Brunswick** vai ser um dos últimos lançamentos para os 16 bits. Trata-se de um bom jogo de boliche, com patrocínio de uma das maiores marcas de equipamentos para esse esporte, a própria Brunswick. O game tem regras e técnicas autênticas do boliche profissional . Os adeptos do SNes devem conferir, esse jogo promete emoção pra Fred Flintstone nenhum botar defeito!

Disponível em julho

DISNEY'S TIMON AND PUMBAA'S JUNGLE GAMES

TIARTEX
ação
SNES

Destinado a um público bem jovem, a Disney pôs no comando desse jogo dois personagens bem conhecidos da molecada, o Timão e o Pumba, de O Rei Leão. Esses dois figuras vão agitar os quatro jogos desse cartucho: pinball, estilingue, burper, uma espécie de jogo do arroto, e Hippo Hop.

Já disponível

CRAZY GAMES

NOVIDADES DO OUTRO MUNDO PRA VOCÊ!

NINTENDO 64
PLAYSTATION
NEO GEO CD
SATURN
MEGA DRIVE
SUPER NES
3 DO

JOGOS PARA PC CD-ROM
CARD'S MAGIC
ACESSÓRIOS

INCRÍVEL SALA DE JOGOS

ASSISTÊNCIA TÉCNICA
VENDAS PARCELADAS
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

Rua Dr. Djalma Pinheiro, 110
Vila Sta. Catarina
Tel.: (011) 5562-5644

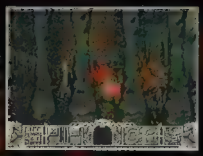
NINTENDO 64

JOGO DA CAPA

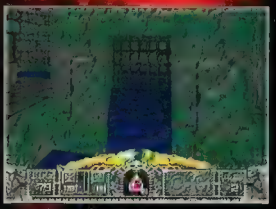
HEXEN

Da GamePro

Depois de *Doom 64* e *Turok: Dinosaur Hunter*, agora é a vez de *Hexen*! A matança continua, só que dessa vez seus alvos vão ser monstros equipados com clavas e outras criaturas bem horríveis. *Hexen* é bem parecido com *Doom* e *Turok*, só que tem um clima medieval e mais sombrio ainda. Você vai passar por castelos, calabouços e igrejas abandonadas. O destaque é que você pode escolher entre três personagens: um feiticeiro, um guerreiro e um clérigo. No total são 25 fases bem complexas e cheias de áreas secretas. Apesar de as versões para os consoles de 32 bits serem um pouco inferiores, o jogo do Nintendo 64 tem tudo para estourar. O controle analógico ajuda bastante. Com ele você vai poder se movimentar e olhar para diversos ângulos com facilidade. *Hexen* é um tipo de jogo com uma jogabilidade bem comum, mas o que conta são as pequenas diferenças. E, aqui, elas são grandes.

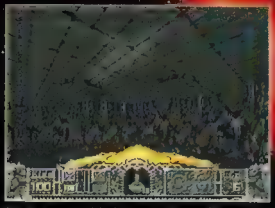


DICA: quando chegar em algum portão ou grade, espere os inimigos aparecerem e atire. Desse jeito é mais fácil e mais seguro

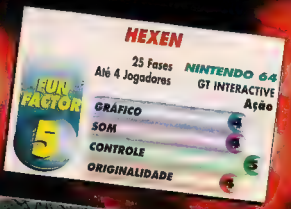


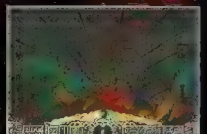
DICA: depois de abrir todos os portais, atravesse a cachoeira da fase Seven Portals e descubra uma área secreta

DICA: a segunda arma do clérigo, a Serpent Staff, tem duas utilidades. Ela é uma arma rápida, tanto de longe quanto de perto, e ainda suga a energia dos inimigos e transfere para você

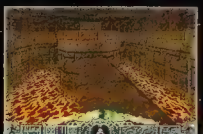


DICA: tome cuidado com as armadilhas nessa área com pedras pouco iluminadas e gelo. A espada, por exemplo, indica um caminho seguro

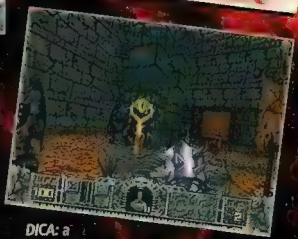




DICA: quando jogar com o clérigo, o Flechettes Emit é um gás poderoso que atordoa e mata os inimigos. Ele é a arma mais eficaz contra os Centaurs

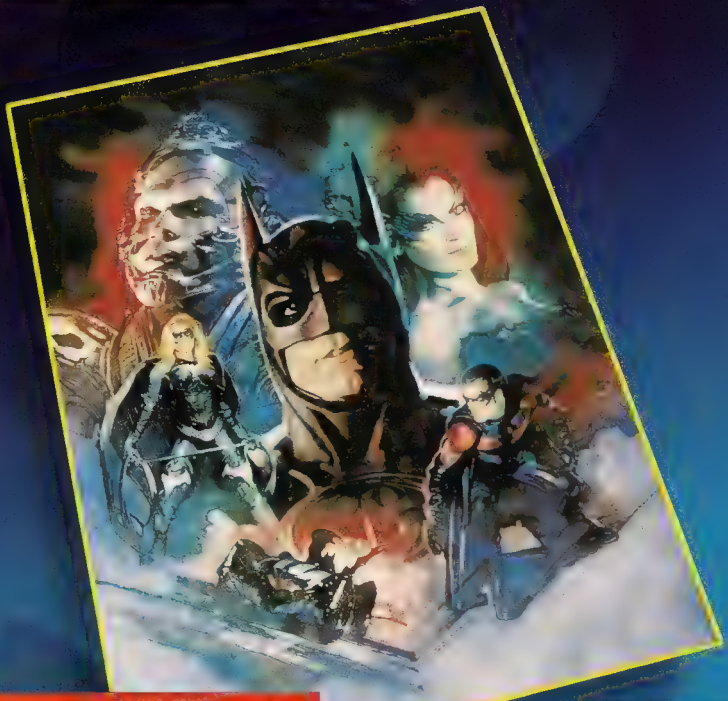


DICA: a melhor maneira de não errar os pulos é ajustando a visão bem na frente do seu personagem e pular na extremidade da plataforma



DICA: a primeira superarma você consegue acionando o interruptor no pilar quadrado da fase Seven Portals. Quando a porta abrir, vire e pegue a arma do pilar que está caindo no meio da sala

VEJA O FILME EM QUADRINHOS!



BATMAN & ROBIN

Adaptação oficial do mais novo filme do Batman.

Desta vez com a presença arrebatadora de Batgirl, Hera Venenosa, Sr. Frio e Bane. Em quadrinhos assinados pelo brasileiro Rodolfo Damaggio!

Nas bancas. Não perca!

©DC COMICS. INC.

Da GamePro

DICA: quando estiver no chão, uma boa tática para acertar o oponente é ficar apertando o botão de chute. Você vai se levantar e ainda vai dar uma rasteira

DICA: para evitar os projéteis, é indispensável que você aprenda a usar o botão 3D

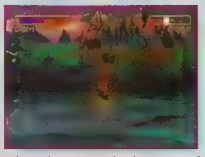
DARK RIFT

Apesar da fama da Vic Tokai e de seus jogos de luta para 32 bits não serem das melhores, **Dark Rift** chega ao N64 mudando um pouco essa história. Mantendo o mesmo estilo de lutadores, **DR** é bem rápido, divertido e com gráficos poligonais 3D que impressionam. Embora até agora tudo indique que esse jogo vai detonar, a história dele estraga tudo. Quando o universo se formou, um elemento chave, chamado Core Prime Element, se quebrou em pedaços que se espalharam pela galáxia. O vilão Sonork Nezom, sem querer, achou um dos pedaços, ficando muito poderoso. Sonork, com sua ganância repugnante, promoveu diversos campeonatos para ver quem poderia derrotá-lo. É aí que o jogo começa e você deve tentar vencê-lo. Assim como muitos falharam é bem capaz que você também não consiga, pois o jogo é bem complicado. **Dark Rift** é legal, mas ainda estamos aguardando aquele jogo de luta aniquilador para o N64.

fim

DICA: a Scarlet atira um projétil que também é um ótimo contra-golpe para oponentes que atacam pulando. Aperte ↓↘→ + A

DICA: com Morphix, experimente dar esse supergolpe, o muitiple-hit Spinning Slash, apertando →→ e o botão C da esquerda



DICA: a Demonica pode se teletransportar e tem um potente uppercut que surpreende os inimigos. Aperte ↘ e o botão C diagonal superior direito

DICA: a Nikki tem um excelente golpe que quebra o bloqueio baixo de qualquer oponente. Aperte →→ e o botão C de baixo

DICA: alguns lutadores, como a Eve, possuem golpes que são bloqueados de cara, mas que depois entram. Aperte ←← e o botão C da esquerda

DARK RIFT

6 Lutadores
2 Jogadores

NINTENDO 64
VIK TOKAI
Luta

FUN FACTOR 4

GRÁFICO 4
SOM 3
CONTROLE 3
ORIGINALIDADE 4

FESTIVAL DE FÉRIAS NINTENDO.
VIAJE SEM SAIR DE CASA.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

LANÇAMENTOS

E MAIS:

NBA LIVE'97	R$ 99,00
SUPER STAR WARS	R$ 99,00

3x R$ 83,00 SEM JUROS
ou 1+9 de R$ 31,47

SNES
ACOMPANHA CARTUCHO
SUPER MARIO WORLD

BEST SELLERS

E MAIS:

F-ZERO	R$ 99,00
PILOT WINGS	R$ 99,00
SUPER MARIO ALL-STARS	R$ 99,00
SUPER MARIO KART	R$ 99,00
SUPER METROID	R$ 99,00
TETRIS & DR. MARIO	R$ 99,00

DESTAQUES

AVENTURA

BOOGERMAN	R$ 99,00
FÉRIAS ASSOMBRADAS	R$ 99,00
A ILHA DA GARGANTA CORTADA	R$ 79,00
KIRBY SUPER STAR	R$ 99,00
LIGEIRINHO	R$ 99,00
MICHAEL JORDAN	R$ 99,00
PITFALL	R$ 79,00
PREHISTORIK MAN	R$ 79,00
SCOOBY-DOO MISTERY	R$ 99,00
YOSHI'S ISLAND	R$ 99,00

ESTRATÉGIA

SIM CITY	R$ 99,00

ESPORTE

NHL STANLEY CUP	R$ 99,00
SUPER SOCCER	R$ 99,00

SIMULAÇÃO

KYLE PETTY RACING	R$ 99,00
LAMBORGHINI	R$ 99,00
ROCK N' ROLL RACING	R$ 99,00

AÇÃO

DOOM	R$ 89,00
JUNGLE STRIKE	R$ 89,00

PUZZLE

TETRIS ATTACK	R$ 69,00

LUTA

CLAY FIGHTER 2	R$ 99,00
MORTAL KOMBAT 3	R$ 69,00
POWER RANGERS	R$ 99,00
PRIMAL RAGE	R$ 89,00
SPAWN	R$ 79,00

NINTENDO64

R$ 129,00

R$ 129,00

R$ 129,00

R$ 129,00

R$ 129,00

R$ 129,00

LUTA

KILLER INSTINCT GOLD R$ 129,00

ESPORTE

NBA HANG TIME R$ 129,00

R$ 89,00

CONTROLLER AVULSO
CORES: AMARELO, AZUL, VERDE E VERMELHO
R$ 59,00 (cada)

CARTUCHO DE MEMÓRIA
R$ 35,00

AÇÃO

STAR WARS R$ 129,00

SIMULAÇÃO

CRUISN' USA R$ 129,00
PILOTWINGS R$ 129,00

NINTENDO 64
PAL-M, BIVOLT,
MANUAL EM PORTUGUÊS,
GARANTIA DE 1 ANO,
ACOMPANHA 1 CONTROLLER

3x R$ 129,00 SEM JUROS
ou 1+9 de R$ 48,91

GAME BOY

R$ 59,00

GAME BOY CLASSIC apenas R$ 119,00

GAME BOY POCKET apenas R$ 149,00

ACOMPANHA TETRIS

GAME BOY TRANSPARENTE apenas R$ 89,00

WARIO BLAST	R$ 49,00
ALLEYWAY	R$ 29,00
TETRIS ATTACK	R$ 29,00

BART VS. JUGGERMAUTS	R$ 29,00
TENNIS	R$ 29,00
TOP RANK TENNIS	R$ 29,00
KILLER INSTINCT	R$ 49,00
STREET FIGHTER 2	R$ 49,00
TOSHINDEN	R$ 49,00
PINBALL FANTASIES	R$ 49,00
SUPER RC PRO AM	R$ 29,00

BARBIE GAME GIRL	R$ 49,00
DONKEY KONG	R$ 29,00
DONKEY KONG LAND 2	R$ 59,00
KID ICARUS	R$ 29,00
KIRBY'S DREAM LAND	R$ 29,00
KIRBY'S DREAM LAND2	R$ 49,00
LITTLE MERMAID	R$ 29,00
MEGA MAN 4	R$ 49,00
PERNALONGA 2	R$ 29,00
SUPER MARIO LAND 1	R$ 29,00
WARIO LAND	R$ 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

ENTREGA IMEDIATA

LIGUE JÁ: (011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo
Fabricado no Brasil.

DIRECTSHOPPING

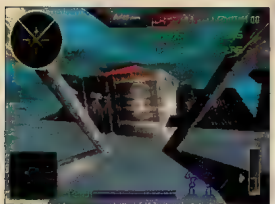
TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

Detonado USA Da GamePro

MECHWARRIOR 2

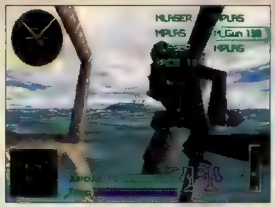
Depois de conquistar sua popularidade no PC, **MechWarrior 2** chega ao Saturn com a mesma ação esmagadora que demonstrou no P.Station. De cara, você deve escolher entre os dois clãs inimigos, o Wolf ou o Jade-Falcon. Depois é hora de escolher o seu mech. Todos são bem variados e estão equipados com várias armas superpotentes. Agora é a hora das missões. Elas variam entre missões de reconhecimento, limpeza de áreas inimigas e até confrontos pesados. Todos os 16 cenários foram refeitos para as versões dos consoles. Apesar de serem mínimas, **Mech Warrior 2** apresenta algumas pequenas falhas, como a falta de um modo multiplayer e a dificuldade de se controlar o mech e as armas ao mesmo tempo. Apesar das pequenas diferenças nos controles e gráficos em comparação com a versão do P.Station, **Mech 2** é bem legal e vai deixar os donos de Saturn ligadões por bastante tempo.

fim

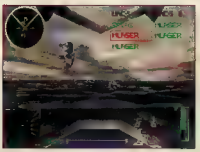


***DICA:** primeiro, concentre-se em destruir os mechs que estão próximos para depois se preocupar com as instalações*

***DICA:** quando precisar pensar no próximo passo, vá para um local mais alto para ter uma visão mais ampla*



***DICA:** usando os mechs mais rápidos, você pode se deslocar para trás dos inimigos e evitar os ataques anti-aéreos*



***DICA:** algumas vezes é mais fácil ficar só se movimentando para frente e se preocupar mais com as táticas de ataque*

MECHWARRIOR 2

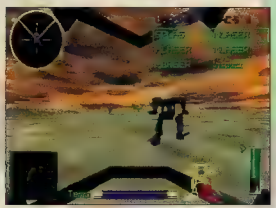
1 Jogador	SATURN
48 Missões	ACTIVISION
12 Mechs	Ação

FUN FACTOR 4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3

***DICA:** não deixe de usar seus jump jets quando estiver encurralado*

***DICA:** para ficar mais fácil de eliminar os inimigos, atire e destrua primeiro as pernas*



***DICA:** agrupe suas armas com cuidado, senão você pode superaquecê-las e morrer*

METAL SLUG

SATURN

Por Bill Games

Yes! A SNK cumpre a promessa: os jogos da empresa não param de pintar no Saturn. O game da vez é **Metal Slug**. Você joga em meio a inimigos correndo com fogo pelo corpo e pessoas mutiladas, num clima que tem tudo a ver com **Contra**, para SNes. Suas armas para enfrentar essas aberrações são metralhadoras, pistolas laser, lança-chamas e granadas. A missão é simples: você deve resgatar os prisioneiros em todas as seis fases do game. A recompensa será diretamente proporcional à eficiência do seu trabalho. Ou seja, quanto mais carinhas você resgata, mais pontos ganha no fim da fase. Se você já viu o jogo no Neo Geo e gostou, não vai poder reclamar de nada. A versão para Saturn é absolutamente idêntica à do Neo Geo, incluindo vírgulas e pingos nos is. Well, o pessoal da SNK trabalhou direitinho, agora vamos ver do que você é capaz, ok?

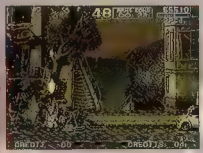
fim

DICA: na fase 3, depois do sub-mestre, atire nas árvores grandes para achar prisioneiros

DICA: salve o maior número de prisioneiros possível para ser recompensado no fim da fase

DICA: sempre que vir estes barris atire para destruir tudo

DICA: use as granadas para acabar com os barcos embaixo da ponte



DICA: atire na 1ª e na 2ª árvores do lado do bar para encontrar mais prisioneiros

DICA: atire no último arbusto da ponte da 2ª fase e ache mais 3 prisioneiros

DICA: contra o 2º mestre, fique nas plataformas que levantam, as setas piscam antes de levantar

METAL SLUG

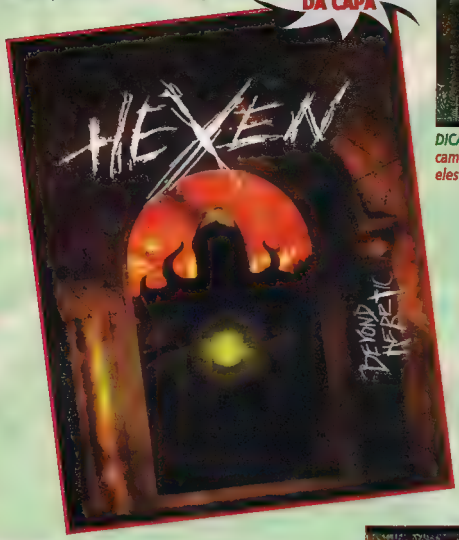
6 Fases
2 Jogadores
Continue

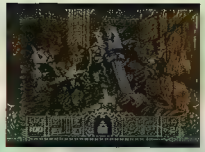
SATURN
SNK
Tiro/Ação

FUN FACTOR 4

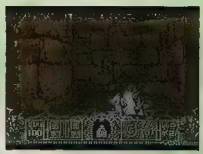
GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4

JOGO DA CAPA

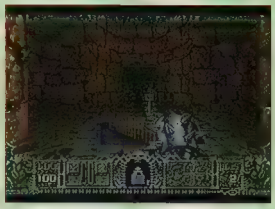




DICA: mate os inimigos caminhando para trás para que eles não o acertem



DICA: puxe as alavancas que encontrar nas paredes para abrir os portões e seguir adiante



DICA: você precisa dessa chave verde para abrir o portão com a fechadura da mesma cor no começo da fase

HEXEN

5 Mundos
28 Fases
1 Jogador
Continue

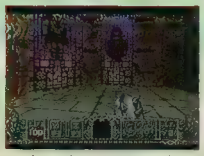
SATURN
ID SOFTWARE
Ação

FUN FACTOR 5

GRÁFICO 4
SOM 5
CONTROLE 3
ORIGINALIDADE 4

Por Lord Mathias

Hexen é muito parecido com seu irmãozinho **Doom**, mas é diferente. Ao contrário de **Doom**, jogo em que predomina a pancadaria, **Hexen** tem muita estratégia. Além disso, em **Hexen** você pode escolher o personagem. Existem três: um mago, ótimo para terminar a fase, mas péssimo no início; um guerreiro, bom no início, mas com armas ineficazes no final; um clérigo, o meio termo, bom para começar e para terminar a fase. Você já começa o game armado, mas deve ficar atento, pois existem duas armas que você encontra no decorrer do jogo e outra que você deve ir montando no decorrer do game. Bons tiros, mané!



DICA: depois de passar pela porta com o botão B, vá pela esquerda e ache 3 vitrais. Quebre o da direita para continuar o caminho

DICA: bata no sino da torre, perto das árvores, para liberar a proteção do fogo e ir para a saída da fase

Dos três personagens - o mago, o guerreiro e o clérigo, escolha o terceiro

fim

Nº 3 - R$ 4,00
NOVA CULTURAL

SUPER GAMEPOWER

GOLPE FINAL

O MELHOR DOS JOGOS DE LUTA

2599 GOLPES

TEKKEN 3
STREET FIGHTER III
X-MEN VS. STREET
REAL BOUT SPECIAL
ER 2 E 3
N IV
LPHA 2
ERS '96

JÁ NAS BANCAS

BATER EM

DARKSTALKERS

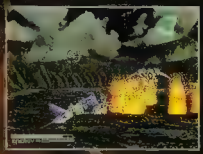
JEDAH'S DAMNATION

MEGA • SNE
NEO GEO C
N • NEO GEO
• ARCADE

Por Lord Mathias

DICA: para usar Gamera aperte e segure o botão O até encher a barra no canto da tela e solte-o

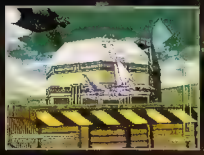
DICA: esse é o 2º inimigo, atire nos seus canhões para colocá-lo abaixo facilmente



DICA: use os radares para avistar de que lado vêm os inimigos

Depois de Godzila, Gamera, uma mistura de tartaruga gigante e passarinho, é o animal mais famoso no Japão. Foi ele quem impediu que um monstro, criado por cientistas para detonar nosso mundinho lindo, alcançasse seu objetivo. O tal monstro foi destruído, mas os cientistas resolveram guardar seu DNA (código genético que determina como uma pessoa ou animal vai ser) e estudá-lo. Adivinhem o que aconteceu: a amostra de DNA foi roubada e pode ter caído na mão de algum maluco. Você deve conseguir de volta o DNA ou, pior ainda, acabar com o monstro criado a partir dele. Durante as oito fases do game você controla veículos. Dentro deles podem estar Jack ou Lisa, você escolhe. São poucos os comandos usados no jogo e o controle é absolutamente exemplar, com respostas rápidas e precisas. Sempre que for preciso, você pode recorrer à ajuda de Harry, que informa sua situação e também a do inimigo, e, é claro, de Gamera, que arrasa qualquer adversário. fim

DICA: nessas telas você colhe informações sobre seus objetivos e seus veículos de ataque



DICA: mude a visão com os botões R1 e L1

DICA: atire com os botões X e Segure o botão X, mire para acionar o alvo e Gamera solta seus raios

GAMERA 2000

8 Fases	P.STATION
2 Jogadores	VIRGIN
Continue	Tiro
GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	3

FUN FACTOR 4

As demos do jogo lembram filmes japoneses com monstros gigantes do tipo Ultraman

NESTAS FÉRIAS, MONTE EM CASA O ARCADE DOS SEUS SONHOS.

DESTAQUES – R$ 89,90 CADA

SAMURAI SHODOWN 4

LANÇAMENTO

REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

KING OF FIGHTERS '96

DETONE OS JOGOS MAIS POPULARES DO ARCADE. AGORA COM UM PREÇO IMBATÍVEL E GARANTIA DE 6 MESES.

NOVO PREÇO

NEO GEO CD

JÁ VEM COM 2 CONTROLES E 6 JOGOS GRÁTIS.*

1+9x R$ 53,08

ou 3x R$ 140,00

TOP 10 – R$ 89,90 CADA

(1) NINJA MASTERS

(2) METAL SLUG

(3) SAMURAI SHODOWN 2

(4) REAL BOUT FATAL FURY

(5) AERO FIGHTERS 2

(6) ART OF FIGHTING 3 (7) PLASURE GOAL (8) KING OF FIGHTERS '95 (9) SUPER SIDEKICKS 3 (10) WORLD HEROES PERFECT

CLÁSSICOS – R$ 45,90 CADA

SAMURAI SHODOWN 1	ART OF FIGHTING 1	BLUE'S JOURNEY	FOOTBALL FRENZY	SOCCER BRAWL
SAMURAI SHODOWN 2	ART OF FIGHTING 2	DARK COMBAT	GHOST PILOTS	PUZZLED
ALPHA MISSION 2	KING OF FIGHTERS '94	BASEBALL STARS 2	KARNOV'S REVENGE	2020 SUPER BASEBALL
TOP HUNTER	LAST RESORT	FATAL FURY 1	LEAGUE BOWLING	SENGOKU 1
WIND JAMMERS	WORLD HEROES JET	FATAL FURY 2	MUTATION NATION	SUPER SIDEKICKS 1
SUPER SIDEKICKS 2	MAGICIAN LORD	FATAL FURY 3	NAM 1975	THE SUPER SPY
BURNING FIGHT	VIEW POINT	CROSSED SWORDS	NINJA COMMANDO	WORLD HEROES 1

FRETE INCLUSO PARA O ESTADO DE SÃO PAULO. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE

LIGUE AGORA

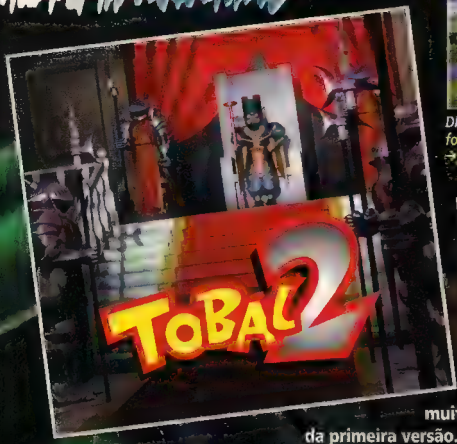
(011) 7295-9666

E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

Preços válidos enquanto durar o estoque. Pagamento em cheque somente em 3x sujeito à aprovação de crédito. *Os 6 jogos gratuitos devem constar da relação de clássicos.



DICA: com Chaco, mescle rasteira forte e o coice (segure defesa, → golpe baixo, golpe médio)

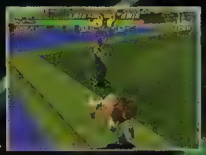
DICA: depois de agarrar tente dar golpes na perna. Com isso o inimigo vai ficar tonto

DICA: pode-se obter até 5 hits usando uma sequência de tapões (golpe médio, →)

DICA: terminando o jogo, os chefões vão aparecendo. No modo Quest pode-se capturar monstros e usá-los

Por Baby Betinho

Cara, prepare seus punhos: vai começar o 99º campeonato Tobal nº 1. Gren Kutz levou o troféu para casa no campeonato passado e agora vai ter de descer a mão nos nove adversários para provar que realmente é o bom. O game é bastante parecido com *Dragon Ball* e não é à-toa: o desenhista é o mesmo, Akira Toriyama. *Tobal 2* não é muito diferente da primeira versão. Os gráficos entrelaçados são de alta resolução (você vai notar que a tela treme) e estão mais naturais, além disso existem mais movimentos. Há um novo modo de jogo, o Quest. Nele você enfrenta um game completo que mistura RPG e ação e pode até capturar montros para usar no modo normal. O resto é puro Tobal: 10 lutadores e 4 chefes, muitos golpes e maneiras de escapar deles. fim



DICA: quando estiver para cair, aperte defesa + golpe médio

DICA: no modo Arcade, a primeira coluna indica o combo e a segunda é o combo com "timing" certo

DICA: Chaco tem um movimento especial, com golpe médio seguido de defesa

DICA: monte o golpeio no inimigo. Se ele não reagir, vai apanhar até morrer

DICA: todos têm magia com ←, golpe médio e carregar à ←. O tiro é indefensável e o poder aumenta conforme o tempo de carregamento (mas vai tirando sua energia)

Por Marcelo Kamikaze

Ação, RPG e quebra-cabeça em perfeito equilíbrio: **Alundra** é um dos RPGs mais difíceis dos últimos tempos, ótimo para quem quer desafio. Você joga como Alundra, um jovem de uma raça especial que entra nos sonhos das outras pessoas e as liberta dos pesadelos. Ultimamente, Alundra só consegue sonhar com uma vila distante, chamada Inoa, e sente que deve ir para lá. Em sua missão, Alundra pode usar quatro tipos de arma: espada, maça (destrói blocos), arco-e-flecha (ativa switchs distantes) e cajado (queima as plantas). Preste atenção nos itens, pois eles p...mitem qu... Alundra avance nos ...enários. *fim*

NAVIO

***DICA:** fale ... Saia da sa... fale com ... novamente... seu quart... ...stade*

VILA DE INOA

***DICA:** fal... na vila. Eles vão pedir para vo... um livro na mansão de Tarlas que ... sudeste da vila*

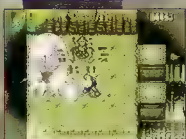
MANSÃO DE TARLAS

***DICA:** avance até encontrar o livro de Eluna. Pegue todos os itens. ...m deles aumenta o limite máximo ... sua energia*

VILA DE INOA

***DICA:** vá para a ... está sendo vítima de ... azendo o livro você vai en... ...nhos*

SONHO DE WINZ



***DICA:** são dois baús na fase. Um tem uma erva o o outro é um pássaro de ouro. O mestre é bem babinha*

VILA DE INOA

***DICA:** fale com Sheila ... depois com Sheila de novo. Le... ...cemitério e acerte a pedra ...*

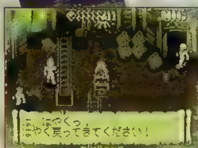
MINAS DE INOA

***DICA:** para ligar a primeira máquina, mova para a esquerda duas vezes, direita e esquerda. A segunda é baixo três vezes e cima. Depois dê s...os para fazê-la funcionar*

VILA DE INOA

***DICA:** fale ... Volte para a sua casa e ganhe uma bomba. Ela explode algumas pedras e to... ...ores*

PESADELO DE ORLEN



***DICA:** fale com todos e depois com o carinha que controla a máquina. Fale de novo ... ...eles explodirá as pedra... ...ros*

VILA DE INOA

***DICA:** vá para a igreja e fale com o padre. Depois volte à vila e fale com o pesquisador de sonhos. Vá para a casa de Orlen*

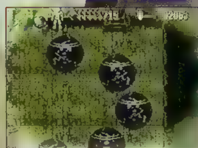
CEMITÉRIO

***DICA:** a ordem certa é meio, direita, esquerda, ponta direita, ponta esquerda. Na lâmpa... ...ordem é: direita, esq...da, baixo, cima*

VILA DE INOA

***DICA:** fale com A... ...s. Tente sair da casa e o... ...história ...Bosis. Entre em sua mente*

SONHO DE BOSIS



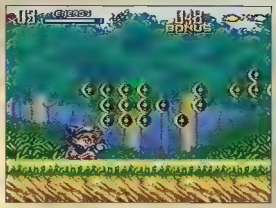
***DICA:** acertando as gárgulas os blocos vão aparecer e desaparecer. Acerte o mestre quando ele se dividir*

ALUNDRA

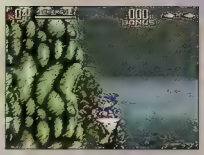
1 Jogador	P.STATION
Memory Card	SONY CE
	RPG/Ação

FUN FACTOR 4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



DICA: colha itens desse tipo para ser recompensado com bônus no fim da fase



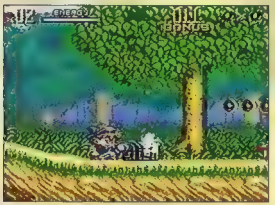
DICA: segure o botão A para pular em lugares mais distantes

INCANTATION

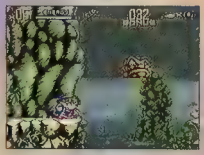
Por Marcelo Kamikaze

Ai, meu Deus, nessas horas eu quase morro de saudade da Marjô. Ela adora jogos para criança: tudo colorido, bonequinhos saltitantes, nenhum quebra-cabeça ou enigma emocionante... Enquanto nossa lourinha não reaparece, o trabalho tem de ser dividido e é minha vez de encarar um jogo que cairia como uma luva para a Marjô (é bom eu fazer isso antes que o jogo da Barbie apareça...). Em **Incantation** você joga como um aprendiz de feiticeiro. Você vivia num reino pra lá de pacífico, graças ao poderoso Guardião e seu misterioso Livro de Magia. Tudo que é muito bom dura pouco. Tá certo que no caso desse reino, a paz durou séculos e mais séculos, até o tal Livro de Magia ser roubado e o Guardião sequestrado. Para restaurar a paz, você deve salvar o Guardião e recuperar o livro, que foi parar nas mãos do vilão Necroman. Suas armas dependem apenas dos itens que você achar pelo caminho e nas áreas escondidas. Dependendo do item, sua varinha pode atear fogo e até lançar bolas nos inimigos.

fim



DICA: destrua esses baús, pois sempre há bons itens dentro deles



DICA: nessa parte da 2ª fase, suba nessa pedra para achar o terceiro trigo que falta para pagar o pedágio

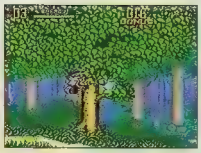
DICA: aqui rola uma espécie de pedágio para sair da fase. Você tem de colher três desses "trigos" para pagar o carinha que vai liberá-lo

INCANTATION

12 Fases	SNES
1 Jogador	TITUS
Continue	Ação

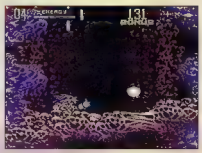
FUN FACTOR 4

GRÁFICO	3
SOM	3
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	3



DICA: atire nessa bola de cristal para ir a um level com muitos itens do tipo bônus em meio de fase

DICA: esse é o 1º chefe. Basta atirar sem parar e passar por baixo do cara quando ele pular



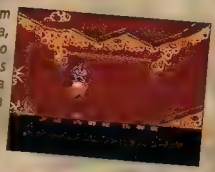
DICA: quebre essas partes do chão para ir em frente nessa fase

EARTHWORM JIM

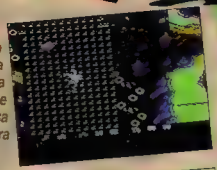
Por Bill Games

Yes! Consegui! Arrumei um bom argumento e convenci o Chefe de que não era uma boa hora para eu buscar um sorvetinho. De quebra, encarei **Earthworm Jim** para Master, uma bela surpresa! O game fez muito sucesso no Mega Drive e a versão para Master System promete esquentar os chips do 8 bits. Jim era uma minhoca normal até ser atingido por um líquido estranho que o transformou em super-herói. Nesse jogo, Jim tem de impedir as malvadezas do vilão Psy-Crow e, ainda por cima, dar conta da princesa What´s Her Name, uma namorada pra lá de exigente. Well, os gráficos não são maravilhosos, mas os cenários são bastante detalhados e surpreendem. A jogabilidade é forte: você usa uma pistola e um chicote que, na verdade, é o próprio Jim. Detone os aliens e monstros mutantes e depois vá tomar um sorvetinho sem a companhia do Chefe.

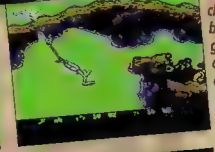
DICA: suba em cima dessa pedra, para que ela o leve aos lugares mais altos da tela



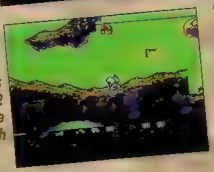
DICA: para ir ao alto da primeira fase, use essa esteira



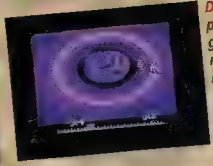
DICA: use o chicote com o botão 1 nos ganchos, para criar uma espécie de cipó



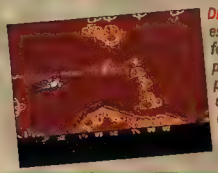
DICA: para matar esse inimigo acerte as caixas 2 vezes e caia no switch

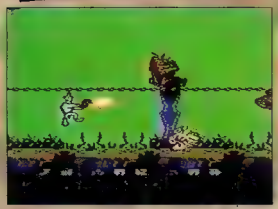


DICA: aqui você precisará ganhar do alien na corrida. Pegue os turbos espalhados pela tela



DICA: espere o fogo passar, para você usar a corda





DICA: segurando o botão 1 por alguns segundos, você atira com uma metralhadora

EARTHWORM JIM

1 Jogador

MASTER
SEGA
Ação

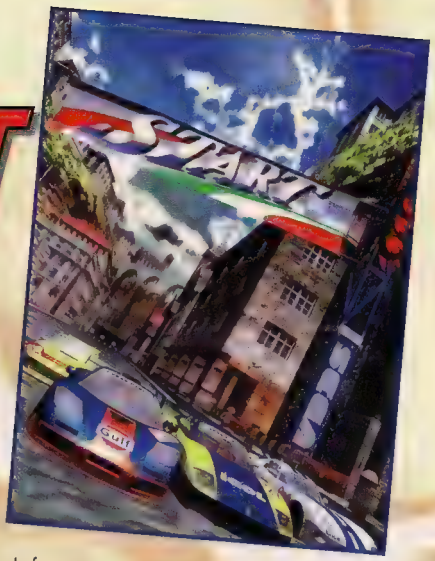
FUN FACTOR 4

GRÁFICO	3
SOM	3
CONTROLE	3
ORIGINALIDADE	3

SEGA SUPER GT

Por Lord Mathias

A Sega chega detonando com seu superjogo de corrida: o **Sega Super GT**. O game roda na mesma placa do **Virtua Fighter 3**, a Model 3, e foi produzido pelo mesmo time que fez o clássico **Daytona USA**. **Super GT** traz quatro supermáquinas para você mostrar que é bom mesmo. Os carros são todos modelos reais: Porshe 911 GT2, Ferrari F-40, Dodge Viper e a McLaren F1. Ao todo são quatro pistas, com duas Beginner (fácil), uma Medium (médio) e uma Expert (profissional). Tudo é perfeito em **Super GT**. Os carros têm brilho e refletem o cenário em sua carroceria. Quando aparece o piloto ele faz o mesmo movimento que você quando usa o volante e quando troca de marcha. O cockpit é fiel aos modelos originais. Note que o volante da McLaren F1 é no centro. A velocidade está no padrão da Sega, com 60 frames por segundo. Com o melhor de **Daytona USA** e **Need for Speed**, **Sega Super GT** tem tudo para ser o melhor jogo de corrida de todos os tempos. Acelera Lord!



SUPER GT

4 pistas
8 Jogadores
Continue

ARCADE
SEGA/AM2
Corrida

FUN FACTOR 5

GRÁFICO 5
SOM 5
CONTROLE 5
ORIGINALIDADE 5

DICA: para jogar no modo time trial, escolha o tipo de câmbio com o botão de Start pressionado. Vai ficar só você na pista e, com isso, não dá para aproveitar o vácuo de ninguém

DICA: nas pistas Medium e Expert a largada é tradicional. Deixe o conta giros no amarelo para largar

DICA: para fazer um drift (derrapada), desacelere, vire, e pise aos poucos no acelerador

DICA: o Porsche é fácil de dirigir, a Ferrari é equilibrada, o Dodge Viper tem aceleração e o McLaren F1 tem a melhor velocidade final

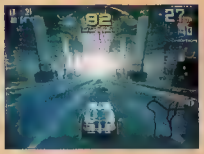
DICA: a segunda e a última curva necessitam de drift para superá-los em alta velocidade. Um bom tempo nessa pista gira em torno de 32 segundos

DICA: há quatro tipos de visão. Na visão 2, se apertar o botão de novo, você olha do centro do carro

DICA: cuidado com os pontos onde há desnível. Depois de um salto, estabilize seu carro o mais rápido possível

DICA: nas curvas, cuidado para não forçar muito. Se você vir que o pneu não vai segurar, reduza a velocidade

DICA: primeiro, reconheça a pista com o câmbio automático e sem fazer drifts. Depois vá com tudo



DICA: nas pistas Medium e Expert não é bom usar a McLaren F1 devido a sua baixa aceleração

Chegando do 3º lugar para frente, você terá direito de ver o final do jogo

DICA: as visões 3 e 4 são as mais práticas, pois você pode ver a situação dos pneus durante a curva

GOLPE FINAL

TEKKEN 3

Depois deste Golpe Final, se você não arrasar em Tekken 3, desista. São 744 golpes que complementam a matéria que saiu na edição 38. No quadro abaixo, você tem algumas instruções para saber como utilizar os golpes de Tekken. Mãos à obra (ou ao inimigo)!

BABY BETINHO

GOLPES COMUNS

Arremesso: SD + CD ou SE + CE (pela frente, pelos lados, pelas costas ou de costas)
Pisão: corra para cima do inimigo derrubado (de perto)
Ultimate Tackle: corra para cima do inimigo (distância média) - depois da montada, aperte os socos alternadamente para acertar 5 socos (Yamikumo). Jin, Paul e King podem fazer o Ultimate Tackle sem a distância regulamentar. Nina, Jin, Paul e King podem seguir com uma chave de braços com SD + SE, inclusive depois do terceiro acerto do Yamikumo.
Ombrada: corra para cima do inimigo em pé (de longe)
Deslocamento rápido: ⇦⇦ ou ⇨⇨
Empurrar: de perto, ⇨⇨
Correr: ⇨⇨→
Desvio: ↓ ou ↑
Carregar kiai: SD + SE + CD + CE
Evitar a queda: quando for derrubado, aperte repetidamente qualquer botão para recuperar o equilíbrio

COMO LEVANTAR

Acelelar o processo: SD
Rolar para o fundo: SE
Chute médio: CD
Chute baixo: CE
Chute na canela: ↓ + chute
Rolar: ← ou →
Levantar no local: ↑
Rolar para frente: ↓

ENTENDA OS TERMOS

Agachando: são os movimentos intermediários entre a posição em pé e agachado
Ficando em pé: são os movimentos intermediários entre agachado e em pé
Agachado: posição agachada
Kamae: postura de combate
x: direcional na posição neutra
SD: soco direito
SE: soco esquerdo
CD: chute direito
CE: chute esquerdo
→: direcionar
⇨: dar um toque

JIN KAZAMA

GOLPES DE IMPACTO
One Two Punch: SE, SD
Kuuzankayku: ⇨⇨⇨ CE
Kakato Otoshi: ao ficar em pé, CD, CD
Senkou Rekken: SE, SE, SD
Hassaishuu: CD, CE
Raijinken: ⇨x↓↘ SE
Kikoku Renken: SE, SD, SD

Soukaku: ao ficar em pé, SE, SD
Naraku Barai: ⇨x⇩↘ + CD, CD
Hidari Kakato Otoshi: ⇨⇨ CE
Kijin retsumetsu: ⇦ SE + CD
Shin Kijin Retsumetsu: ← SE + CD
Rasen gen'makayku: ⇗ CD, CD, CD
Kakato Giri: ⇘ CD, CD
Majinken: ⇦→ SD
Rasetsumon Iti: ⇦→ SD, SE, SD
Rasetsumon Ni: ⇦→ SD, SE, ↘ SD
Hagane Wari: ⇨ SD
Dounuki: ⇨⇨ SD
Onihatchimon: ⇘ SE, SD
Nimon Soukyaku: SE, SD, CE, CD
Nimon Soukayku Kai: SE, SD, CE, ⇨ CD
Onigoroshi: esquivando, SD
Onikubi Otoshi: ⇨ CE
Kasumi Geri: CE
Oitzuki: ficando em pé, SD
Shiun Nidangeri: ⇩ CE + CD
Hiza Hagane: ⇨ CD
Hakuro Yuubu: SE + CD, SD, CD
Hakuro Gedankyaku: SE + CD, SD, ⇩ CD
Raijinken Tchuudankyaku: ⇨x⇩↘ SE, CE
Raijinken Gedankyaku: ⇨x⇩↘ SE, CD
Fuujinken: ⇨x⇩↘ SD
Kifuumon: SE, SD, CD
Kongoutai: ⇦ SE + SD

ARREMESSOS
Supercabeçada: ⇨→ SE + SD
Ultimate Tackle: ⇩ ou ↙ SE + SD
Yagura Kuzushi: ⇩↙← SE + CE
Hakuzan: ↘ SD + CE
Contra-golpe: ⇦ SE + CE (ou ⇦ SD + CD) - pega golpes altos e médios

EDDY GORDO

GOLPES DE IMPACTO
Combinação Furacão: ⇨ SD, SE, CD
Descompasso: ⇙ CD, CD, CD, CD
Descompasso e Bananeira: ⇙ CD, ⇦ CD
Troca e Peão: CE, CD
Sentar: CE, CD
Troca e Peão e Bananeira: CE, CD ←
Caveirinha: ⇨→ CE + CD
Reversal e Ginga: CD, CE
Ginga: CD, CE
Batida: ⇨ CD
Batida e Bananeira: ⇨ CD ←
Batida para Troca e Peão: ⇨ CD, CE + CD
Rasteira e Chibata: ⇙ CE, CE
Baía: ⇙ CE, CD
Combinação Baía: ⇙ CE, CD, CD
Chave Giratória: ⇧ ou ⇗ CD
Macaco em Pé: ⇦ CD
Macaco em Pé com Rasteira e Chibata: ⇦ CD, CE, CE
Bananeira: ⇨ SE + SD
Fumaça: ▥ CE + CD
Chave baixa: ⇘ CD
Macaco de Lado: CE + CD
Macaco de Lado e Bananeira: CE + CD ←
Suicídio: ⇧ ou ⇗ CE + CD
Suicídio com Sentada: ⇧ ou ⇗ CE + CD e depois ⇙ ou ⇩
Berimbau: ⇦ CE
Berimbau 2: ⇨→ CE
Berimbau 2 e Sentar: ⇨→ CE ↓
Berimbau 2 e Bananeira: ⇨→ CE ←
Reversal e Giratória: CD, CE, ⇧ CD
Biriba: ⇘ CE + CD
Biriba e Cancela: ⇘ CE + CD ↓
Gafanhoto: ⇘ CE
Gafanhoto e Sentar: ⇘ CE ↓ ou ↙
Cotovelada: ▥ SD
Cabeçada: agachado, SE + SD
Duplo: agachando ou ficando em pé, CE + CD
Duplo e Sentar: agachando ou ficando em pé, CE + CD e ↓
Cabeçada: sentado, SE + SD
Tufão: sentado, CD, CE
Avalanche: sentado, CE + CD
Troca e Ataque: sentado, CE, CD
Ginga: SE + SD
Ginga: ⇩ SE + SD
Armada: durante a Ginga, ⇧ CE
Armada e Sentar: durante a ginga, ⇧ CE ↓
Armada e Biriba: durante a Ginga, ⇧ CE, CE
Troca Lateral: durante a Ginga, CE
Troca Lateral e Bananeira: durante a Ginga, CE ←
Troca Baixa: durante a Ginga, CD
Troca Baixa e Bananeira: durante a Ginga, CD ←
Troca Baixa e Espelho: durante a Ginga, CD x CE
Faísca: durante a Ginga, CE + CD
Faísca e Abaixada: durante a Ginga, CE + CD ↓
Bananeira: ⇨ SE + SD
Rolada para Trás e Guarda Baixa: durante a bananeira, ←
Rolada para Frente e Guarda Baixa: durante a bananeira, →
Rolada para Frente e Guarda no Chão: durante a Bananeira, ⇨
Andar: durante a Bananeira, ⇦
Rolar para Frente: durante a Bananeira, ⇨→ ou ⇘
Rolar para Trás: durante a Bananeira, ⇦← ou ⇙
Postura Baixa: durante a Bananeira, ↓
Desvio: durante a Bananeira, ⇧ ou ⇩
Parafuso: durante a Bananeira, CD
Troca e Peão: durante a Bananeira, CE, CD
Troca e Peão e Bananeira: durante a Bananeira, CE, CD ←
Chute Rasteiro: durante a Bananeira, CE
Vulcão: durante a Bananeira, ↓ CE + CD
Soco Duplo: SE, SD
Troca e Peão Baía: CE, CD e depois, CD, CD
Baía e Cabeçada: ⇙ CE, CD, SE + SD
Baía para Macaco em Pé: ⇙ CE x CD
Combinação Macaco em Pé: ⇦ CD, CD, CE + CD
Espada e Bananeira: ⇨ CE
Girar: ⇨→ CD
Giro e Chute Baixo: ⇨→ CD, CE
Giro e Chute Alto: ⇨→ CD, CD
Girar e Baixar: ⇨→ CD ↓
Baixar e Bananeira: agachado, ⇘ SE + SD
Duplo e Bananeira: agachado (ou levantando), CE + CD ←
Chute Médio: ficando em pé, CD
Chute Lateral: ficando em pé, CE
Chute Médio Sentado: sentado, CD
Avalanche e Chute Cancelado: sentado, CE + CD, CE
Combinação Avalanche: sentado, CD, CE + CD
Chute e Troca e Peão: sentado, CD, CE, CE + CD
Chute Rasteiro Duplo: esquivando (ou durante a Ginga), ⇧ CE ↓ CE + CD
Troca Baixa para Chute Duplo: esquivando (ou durante a Ginga), CD, CE + CD
Combinação Unha: esquivando (ou durante a Ginga), SE + SD
Combinação Lança: esquivando (ou durante a Ginga), SE + SD, CE
Combinação Unha para Chute Esquerdo: esquivando (ou durante a Ginga), SE + SD, x CE
Combinação Especial: esquivando (ou durante a Ginga), CE + CD, CE + CD ⇙ CE + CD ⇗ CE + CD
Tubarão: esquivando (ou durante a Ginga), CD, CE
Ataque ao Queixo: esquivando (ou durante a Ginga), SD
Parafuso para Troca e Peão: de Bananeira, CD, CE + CD
Chute Rasteiro e Finta: de Bananeira, CE ⇦
Soco Esquerdo: de Bananeira, SE
Soco Direito: de Bananeira, SD
Soco Direito e Troca Baixa: de Bananeira, SD, CD ←
Troca Baixa e Chute Rasteiro: de Bananeira, SD, CD, CE
Troca Baixa e Finta: de Bananeira, SD, CD, CE ←
Soco Esquerdo para Rasteira e Chibata: de Bananeira, SE, CE, CE
Piranha: de Bananeira, ⇧ CE ou ⇧ CD
Piranha e Sentada: de Bananeira, ⇧ CE ↓ ou ⇧ CD ↓

ARREMESSOS
Virar: ⇦⇙⇩⇘→ SE + SD

HWARANG

GOLPES DE IMPACTO
Troca de Kamae (pernas): CE + CD
Troca de Kamae (corpo): SD + SE

GOLPES COM KAMAE ESQUERDO (perna esquerda para frente)
Left Flamingo Feint: → CE x
Jab: SE
Double Jab: SE, SE
Double Jab Low Kick: SE, SE , CE
Double Jab Low & Hi kick: SE, SE, CE, CE
One Two Punch: SE, SD
One Two Side Kick: SE, SD, CE
One Two Round Kick: SE, SD, CD
Middle Back Blow & Kamae Direito: ⇨ SD
Middle Back Blow & Kamae Esquerdo: → SD
Right Kick Combo: CD, CD, CD, CD
RL Kick & Kamae Esquerdo: CD, → CE

Continua

GOLPE FINAL

RL Kick & Kamae Direito: CD, CE
Right Side Kick: ⇨ CD
Right Side & Middle Kick: ⇨ CD, CD
Fire Cracker: ⇩ CD, CD
Right Crescent Moon Kick & Kamae Direito: ⇦ CD
Front Leg Sweep: ⇙ CD
Feint Heel Kick: ⇙ CD, CD
Toe Smash: ficando em pé, CD
Heel Kick: ficando em pé, CD, CD
Bazooka Kick: ⇨→ CD
Fuujin Step: ⇨x⇩ ⇘
Rising Blade: ⇨x⇩ ⇘ CD
Left Kick Combo: CE, CE, CE, CE
Side kick Combo: ⇘ CE, CD
Hunting Hawk: ⇗ CE, CD, CE
Air Fang: CE, CD
Round Heel Kick & Kamae Direito: ⇨→ CE
Heel Explosion: ⇙ CE + CD
Step in Side Kick: ⇨ CE, CE ou ⇨x⇩ ⇘ CE, CE
Jump in Side Kick & Flamingo Esquerdo: ↑ CE

GOLPES COM KAMAE DIREITO (perna direita para frente)

Right Flamingo Feint: → CD x
Jab: SE
Jab Straight: SE, SE
Lightning Blow: SD, SE, SE
Right Reverse Kick: CD, CD
Chain Saw Heel: CD, CE
Spin Kick: ⇦ CD
Plasma Blade: ⇨ CD, CD
Cut Back: ⇨→ CD, CE
Double Screw: CE, CE
Rolling Right Kick: CE, CD
Left Crescent Moon Kick: ⇦ CE
Set Up - Flamingo Esquerdo: ⇨ CE
Set Up - mostrar as costas: ⇨ CE ←
Heel Knife: ⇨ CE, CD
Hunting Sobutt: ⇨→ CE

GOLPES COM FLAMINGO ESQUERDO (perna esquerda levantada)

Left Flamingo Feint: → CE x
Left Jab: SE
Right Back Blow: SD
Flamingo Right Sobutt: CD
Flamingo Right Sweep: ⇙ CD
Flamingo Left Low Kick: ⇙ CE
Flamingo Left Heel: ⇨ CE
Flamingo Kick Combo: CE, CE, CE
Killing Hawk: SE + CD
Left Flamingo Step in: ⇨
Left Flamingo back Dash: ⇦
Left Flamingo Sway: ⇧ou ⇩

GOLPES COM FLAMINGO DIREITO (perna direita levantada)

Right Flamingo Feint: → CD x
Right Jab: SD
Left Back Blow: SE
Flamingo Left Sobutt: CE
Flamingo Right Low Kick: ⇙ CD
Flamingo Left Sweep: ⇙ CE
Flamingo Right Heel: ⇨ CD
Flamingo Right Accel: ⇦ CD
Flamingo Right Side Kick: CD
Right Flamingo Step in: ⇨
Right Flamingo Back Dash: ⇦
Right Flamingo Sway: ⇧ ou ⇩

ARREMESSOS

Demon Heel: ⇩⇗← CE
Sword Fish Throw: ⇩↙ SE + CE
Cobra Bite Throw: ⇨→ SD
Contra-golpe: ⇩ SE + CE ou ⇙ SD + CD ou ⇩ SD + CD (só golpes rasteiros)

LIN XIAOYU

GOLPES DE IMPACTO

Kassuishou: ⇙ SE
Jakurenshu: SE, SD
Jakurenhou: SE, ⇩ SD
Contra-golpe esquerdo: ⇦ SE
Contra-golpe direito: ⇦ SD
Jouho Shouken: ↘ SE
Jouho Shouken e virar de costas: ⇘ SE
Hihaishou: ⇧ SE
Hihaishou e Kamae frontal: ↑ SE
Zen'heki: ⇧ SE + SD
Zen'heki Kaou: ⇧ SE + SD, SD
Zen'heki Kaou Suishou: ⇧ SE + SD, SD, SE
Hihai Shouho: ⇧ SE + SD, CE + CD
Uryuu Banda: ⇩ SE
Uryuu Banda - Kamae da Fênix: ↓ SE
Jakuyoku Haishou e virar de costas: SD, SE
Jakuyoku Haishou: SD, ↘ SE
Touken e virar de costas: ficando em pé, SD
Touken: ficando em pé, SD ⇨
Tchouda Karan: ⇘ SD
Sempo Touken: agachado, ↘ SD
Sempo Touken Combo: agachado, ↘ SD, SE
Sempo Touken e virar de costas: agachado, ↘ SD ↘
Katsumenkyaku: ⇨ CE
Rigoutai: ⇨→ CE
Soutai Haishingeki: agachando, CE, SD, SE, CD
Fushin Toutai: ⇨→ CD
Zensensoutai e Kamae da Fênix: agachado, ⇘ CD
Zensensoutai: agachado, ⇘ CD, CD
Soukuuhou: ficando em pé, CD
Kogetsusen: ⇗ CD
Estrela: ⇨ SE + SD
Cambalhota: ⇨ CE + CD
Desvio Especial: CE + CD ou ⇩ CE + CD
Haiho: ⇦ SE + SD
Haiho Moukoshou: durante o Haiho, SD
Haiho Saiheki: durante o Haiho, SE + SD
Souhekishou: ⇨→ SE + SD, SE + SD
Fujinkayku: ⇙ CD
Provocação 1: SE + CE + CD
Provocação 2: SD + CE + CD
Tenshou Juujihou: ⇨→ CE + CD
Ankyaku: ⇗ CD
Virar as costas: ⇦ CE + CD
Virar as costas (agachado): ↙ CE + CD
Haishingeki: de costas, SD, SE, CD
Kobikyaku: de costas, CD
Haishin Gedankyaku: de costas, ⇩ CE
Haishin Gedankyaku e Kamae frontal: de costas, ↓ CE
Tchoukyuukyaku: de costas, ⇨ CE + CD, CE + CD
Tchoukeiseki: de costas, ⇨→ CE
Kamae da Fênix: de costas, ⇩ SE + SD
Back Roll: de costas, ⇨ CE + CD
Desvio Especial: de costas, CE + CD ou ⇩ CE + CD
Kamae da Fênix: ⇩ SE + SD ou ↓ SE + SD

GOLPES COM KAMAE DA FÊNIX

Hidari Touryou: SE
Migi Touryou: SD
Kyuuho Bantchuu rápido: ⇩ SE + SD, SE + SD ou SE + SD ao completar o Kamae
Kyuuho Bantchuu lento: SE + SD
Kyuuho Bantchuu super lento: ⇩ SE + SD
Kassou: CE
Jet Kick: ⇘ ou ⇧ ou ⇗ CE
Houou Rensou: ⇘ ou ⇧ ou ⇨ CE, CE
Houou Rentai: ⇘ ou ⇧ ou ⇗ CE, CD
Soutai: ⇘ ou ⇧ ou ⇗ e ao tocar o pé no chão, CE
Houousenkyaku: ⇘ ou ⇧ ou ⇗ x CE
Tchuudangeri: CD
Tchuudan Geri e virar as costas: CD ⇦
Arch Kick: CD, CE
Arch Kick e desvio: CD, CE ⇧ ou ⇩
Zensensoutai: ⇨ CD, CD
Touhaikyaku: ⇧ CD, CD
Hououyokutai: ⇘ ou ⇧ ou ⇗ x CD
Agachar: ⇩
Saltar: ⇧
Virar as costas: ⇨ SE + SD
Rolar: ⇨ CE + CD

ARREMESSO

Agarrar de costas 2: de costas, ⇨→ SE + CE ou ⇨→ SD + CD
Arremesso da Fênix: durante o Kamae da Fênix, ⇩ SE + CE ou ⇩ SD + CD
Kujaku Tchoutai: → SD, SE
Hien Ryuubu: de costas, ⇨→ CE + CD
Hikinage: ⇩⇗← SD
Contra-golpe alto: ⇦ SE + CD
Contra-golpe baixo: ⇩ SE + CD ou ⇙ SE + CD
Contra-golpe alto pelas costas: de costas, SE + CD
Contra-golpe baixo pelas costas: de costas, ⇩ SE + CD

PAUL PHOENIX

GOLPES DE IMPACTO

One Two Punch: SE, SD
Souhitenkyaku: ⇗ CE, CD
Bonken: ⇩ ⇘⇨ SD
PK Combo: SD, CE
PDK Combo: SD, ↓ CE
Rakuyou: agachando, CD, SD
Abise Geri: ⇨⇨ CD
Hazakura: agachado, ↘ SD
Ganseki Wari: com o inimigo caído, ⇩ SD
Sanpouryuu alto: ⇨⇨ CE, CD, CD
Sanpouryuu médio: ⇨⇨ CE, CD, ⇨ (ou ⇘) CD
Sanpouryuu baixo: ⇨⇨ CE, CD, ⇩ (ou ⇙) CD

Kawara Wari: agachando SE
Kawara Wari Bonken: agachando, SE, SD
Kawara Wari Rakuyou: agachando, SE, CD, SD
Hazakura Bonken: agachado, ↘ SD, SE
Hayate: ⇨↘ SD
Hazakura Tekki: agachado, ↘ SD, SD
Bansei Ryuuouken: ← SE + SD
Reverse PDK Combo: SE, CD
Quick PK Combo: andando, SD, CE
Somersault NG: ↓↑ SD + CE + CD
Togoku: ⇨ SE + CD
Ura Hayate: ↓↘⇨ SE
Massakari Uti: ⇨ SE + SD
Ukikusa: ↓↙← SE
Hiyoushitsu: ↓↙← x SD
Hyouga: ↓↙← x SE
Nige Tsumuji: ↓↙← x CE
Tsumuji Zakura: ↓↙← x CE, SD
Sen'ou Hougeki: ↓↙← x CE, SD, SE
Sen'ou Tekki: ↓↙← x CE, SD, SD

ARREMESSO

Contra-ataque: ← SE + CE ou ← SD + CD
Tomoe Nage: ← SD + CE
Ura Ate: ⇨→ SE + SD
Fuuga: ↘ SE + SD
Ultimate Tackle: ↙ SE + SD
Yamikumo Jime: durante o Ultimate Tackle, SD, ↓ SE, SE, x CD, SE, SE + SD

FORREST LAW

GOLPES DE IMPACTO

One Two Punch: SE, SD
Step in Middle Kick: ↘ CE
Somersault Kick High: ↓↑ (ou ↖ ou ↗) CD
Somersault Kick Low: ↓↑ (ou ↖ ou ↗) CD
Spin Kick Combo: CD, CE, CD
Sarenken: SE, SE, SE, SE, SE
Dragon Knuckle Combo: → SD, SD, SD
Dragon Knuckle Combo: SD, SD
Somersault Drop: ↓↑ (ou ↖ ou ↗) CE + CD
Dragon Low: agachando, CE
Triple Hi Kick: CE, CE, CE
Feint Middle Kick: durante o Triple Hi Kick, →
Slidind: agachado, ↘↓↘ CE
Dragon Somer: CD, ↑ CE
Dragon Thrash: ⇨⇨⇨ CE
Dragon Fang: ↙ SE + SD (↑↑ para cancelar)
Sit Spin Kick Somer: agachado, CE, CD
Dragon Low Left Somer: ↓ CD, CE
Front Kick Left Somer: ficando em pé, CD, CE
Hi Kick Right Somer: CE, CD
Sit Straight Left Somer: ↓ (ou ↓) SD, CE
Dragon Breath: ↓ CE, CE, CE, CE, CD
Jump Side Kick Right Somer: ↑ (ou ↖ ou ↗) CE, CD
Quick Somersault Kick: CE + CD
Double Somersault Kick: CE + CD, CE ou ↑ CD, CD
Dragon Tail: ↙ CD
Low Kick Left Somer: agachado, CD, CE
Side Kick Right Somer: ficando em pé, CE, CD
Dragon Rush: ← SD, CE, CD
Eye Hit Feint: depois de carregar o kiai, SE
Thrust Low: depois do Eye Hit Feint, CE
Over Head Kick: ↓ CE + CD
Elbow Dragon Whip: ↙ SD, CD
Kensui: ⇨ SD, SE
SOmersault Fake: ↓↑ (ou ↖ ou ↗) x CD
Dragon Storm: ← SE, SD, SE
Fake Step: ← SE + SD
Fake Step Blow: durante o Fake Step, SE
Trap Left Blow: depois do Fake Step, SE
Trap Right Blow: depois do Fake Step, SD
Trap Right Low Kick: depois do Fake Step, CD
Trap Left Side Kick: depois do Fake Step, CE
Double Dragon: durante a Esquiva, CE + CD
Dragon Back Blow: de costas, SE ou SD
Fake: ↓↑ (ou ↖ ou ↗)

ARREMESSOS

Sekkan Punch: ↘ SE + SD
Dragon Fall: ↘ SE + SD, SE, SD, SE + SD
Dragon Knee: ⇨→ CE + CD
Dragon Dive: → SD + CE
Contra-golpe alto: ← SE + CE (ou ← SD + CD)
Contra-golpe baixo: ↙ (ou ↓) SE + CE ou ↙ (ou ↓) SD + CD
Fake Step: ← SE + SD

KING

GOLPES DE IMPACTO

Shoutei: SE, SD
Shoutei Upper: SE, SD, SE
Drop Kick: CE + CD ou ⇨→ CE + CD
Satelite Drop Kick: ⇨→ CE + CD
Jail Kick: ⇨→ CD
Knuckle Bomb: ↗ SE + SD
Ali Kick: ↓ CE + CD, CD, CD, ou ↓↘ CD, CD, CD
Ali Kick: ↓ CE + CD, CD, CD, CD, CD ou ↓↘ CD, CD, CD, CD, CD (se pegar em contra-ataque)
Elbow Drop: ↑ (ou ↖ ou ↗) SD + CD
Smash Upper: ⇨↑ SD
Grand Smash: ⇨⇨ x SD
Dynamite Upper: ↓↘ SD
Flying Cross Chop: ⇨⇨ SE + SD
Frankensteiner: ⇝ CE + CD (é um golpe de impacto e um arremesso ao mesmo tempo)
Right Straight & Left Upper: SD, SE
Left Straight & Right Upper: agachando, SE, SD
Moonsault Body Press: SE + CD
Jaguar Impact: → SE + SD
Elbow Sting: ↓ SE + SD
Spinning Smash: depois do primeiro golpe do Ali Kick, SD
893K: ← CD
Brutal Cyclon: SE + SD, SE
Turn Lariat: de costas, SE + SD
Leg Lariat: esquivando, CE + CD
Guard Crush: ⇨→ SE + SD
Leg Breaker: ↓↘ SE
Arrow Straight: esquivando, SD
Shoulder Tackle: ⇨ SD + CE
Black Bomb: ⇨↓↘ SE + SD

ARREMESSOS

Stretch Buster: nas costas do inimigo, ←→ SE + SD
DDT: ↓↙←↙ SE + SD
Pile Driver: ↙→ SD
Giant Swing: ⇨←↙↓↘→ SE
Figure 4 Leg Lock: ↙ SE + SD
Coconuts Crash: ↘ SD + CE
Muscle Buster: ↓↙← SE + SD
Ultimate Tackle: agachando SE + SD ou ⇨↓↘ SE + SD
Jumping Power Bomb: com o inimigo agachado, ↓ SE + CE ou ↓ SD + CD
Contra-golpe baixo: ↙ (SE + CD ou SD + CE) ou ↓ (SE + CD ou SD + CE)
Dragon Screw: epgue o golpe do inimigo com ← SE + CE ou ← SD + CD
Rage Wind: depois da chave de braços, SE + SD
Chave de Pernas: durante o Ultimate Tackle, CE + CD
Kaze Special: depois da chave de pernas, SE + SD
Down Throw: perto do inimigo caído, ↙ SE + CE ou ↙ SD + CD
Figure 4 Leg Lock: pegue as pernas do inimigo caído com ↙ SD + CD
Rope Throw: ← SE + SD
Bring Back: ← SE + SD, SE + CE
Throw Far: ← SE + SD, SD + CD
Hell Drop: ← SE + SD, CE + CD
Take Back: ← SE + SD, SE + SD
Jaguar Driver: ↓↘→ SE
Boston Grab: depois do Jaguar Driver, SE + SD, CE, CD, SE + SD
Arch Lock Face Buster: durante o Jaguar Driver, SE + SD
Jaguar Back Breaker: acerte o Grand Smash em contra-ataque e SE + SD
Jumping Power Bomb: acerte o Grand Smash em contra-ataque e SE + SD ↓↑ CE + CD
Standing Achilles Hold: ⇨↓↘ + SD + CE
Indian Death Lock: durante o Standing Achilles Hold, SE + SD, SE, CE, SE + SD
Romero Special: durante o Indian Death Lock, SE, CE, CD, SE + SD, CE + CD
STF: durante o Standing Achilles Hold, SE, SD, CE, SE + SD
Scorpion Death Lock: durante o Standing Achilles Hold, SE + SD, CE, SE, SE + CE
Arm Breaker: ⇨↓↘ SE + CD
Triple Arm Breaker: durante o Arm Breaker, SE + SD, SE + SD
Kawazu Otoshi: durante o Arm Breaker, SE + SD, CD, SD + CD
Strangle Hold: durante o Kawazu Otoshi, CD, CE, CD, CE + CD, SE + SD
Chicken Wing Face Lock: durante o Arm Breaker, SD, SE, SE + SD + CE
Dragon Sleeper: durante o Chicken Wing Face Lock, SD, SE, CE, SE + SD + CD, SE + SD + CD

Continua

GOLPE FINAL

Rolling Cradle: durante o Chicken Wing Face Lock, SE + CE, CE + CD, SD + CD, SE + SD, SE + SD + CE
Reverse Arm Cratch Slam (A): ⇨↘ SE + CE
Reverse Arm Cratch Slam (B): ⇨↘ SD + CD
Back Drop: durante o Reverse Arm Cratch Slam, SD, SE, SE + SD
German Suplex: durante o Back Drop, CE + CD, SE + SD
Power Bomb: durante o German Suplex, SE, SD, CE + CD
Giant Swing: durante o Power Bomb, SD, SE, CE, CD
Muscle Buster: durante o Power Bomb, CE, SE, SD, CE + CD, SE + SD + CE + CD
Reverse Golly Special Bomb A: ⇨↘ SE + SD
Reverse Golly Special Bomb B: ⇘↘ SD + CD
Cannon Ball Master: durante o Reverse Golly Special Bomb (A ou B), SD, SD, SE + SD
Manhattan Drop: durante o Cannon Ball Master, CE + CD, SE + SD, SE + SD + CE + CD
Doctor Bomb: durante o Manhattan Drop, SE, SD, CE + CD, SE + SD
Giant Swing: durante o Doctor Bomb, SD, SE, CE, CD
Muscle Buster: durante o Doctor Bomb, CE, SE, SD, CE + CD, SE + SD + CE + CD
Cannon Ball Master: esquivando, SD + CD (pegue pelos lados ou pelas costas)

YOSHIMITSU

GOLPES DE IMPACTO
Ninpou Kagerou: ⇨⇨ CE + CD
Ninpou Kusanagi: durante o Ninpou Kagerou, SE + SD
Ninpou Manji Kazura: ← SE, SE, SE, SE, SE, SE
Ninpou Manji Sou: ↙ CE, CE, CE, CE, CE
Sazanka: CD, CD, CD
Ninpou Manji Guruma: ⇩ CE + CD
Fubuki: ⇨⇨ CD
Toubokushuu: durante o Ninpou Manji Sou, ⇨ CD
Zankokuken: ⇙ SE
Zetsumeiken: ⇦← SE
Inazuma: CE, CD
Tsuyubarai: andando agachado, CE
PK Combo: SD, CE
PDK Combo: SD, ↓ CE
Manji Agura: ↓ CE + CD
Sengaku: durante o Manji Agura, solte o direcional
Hikuuken: salte alto e para frente e imediatamente aperte SE + SD
Hikuushuuken: durante o Hikuuken, ↓
Sempuuken: ⇧← SE x SE
Ninpou Manji Giku: ↙ SD, SD, SD, SD, SD
Madoi Nashi: ⇨→ SE + CD
Goku Madoi Nashi: ⇨→ SE + CD ⇨→
Madoi: ⇨→ SE + CD x
Urei Nashi: ⇧ SE + CD
Hiyuuga Hou: CD, CE
Karin: ← CE + CD, CE + CD, CE + CD, CE + CD, CE + CD, CE + CD
Sengaku Bukuubu: durante o Sengaku, ←
Rengokuken: ⇧ SE x ↙
Kegon: agachado, ⇙⇩ SE
Kusanagi Hou: ⇨⇨ CE + CD, SE + SD, CE + CD
Manji Uraken Iti: ⇨ SD
Sengaku Manji Giku: durante o Manji Agura, SD
Sengaku Hiyuuga Hou: durante o Manji Agura, CD
Shinden: ⇧ SD, ↙ SD
Hajikiwari: ⇨→ CE, SE
Oni Azami: ⇘ SE, SE, SE, SE
Manji Uraken Ni: de costas, SD
Shiden: ⇘ SE, SD
Jiraiba: ⇧ SE + SD ⇩ para cancelar
Manji Tobigeri: ⇖ CD ou ⇧ CD ou ⇗ CD
Ninpou Kagerou Ura: ⇨→ SE + SD
Mitama Kezuri: durante o Ninpou Kagerou Ura ou o Musou, SE + CD
Mitama Gaeshi: durante o Ninpou Kagerou Ura ou o Musou, → SE + CD
Jiraibashiri: durante ⇗ Jiraiba, ⇨→ ou ⇦←
Hanejirai: durante o Jiraiba, ⇗ ou ⇧ ou ⇗
Shiden Giku: ⇘ SE, SD, ↙ SD
Kyokuushuuken: ⇗ SE + SD, ⇦
Oboro Guruma: ⇩↘⇨ SE
Dokudame: ← SE + SD (solte o botão para soltar o veneno)
Manji Tizakura: ⇩ SE + CD, ⇦ SE, SE, SE
Yoshimitsu Blade: ⇦ SE + CD
Yomigake: ⇨→ SD
Musou: esquivando, CE + CD
Tensei: durante o Musou, ⇧
Jiraihou: durante o Jiraiba, CE + CD
Dousenka: durante o Ninpou Manji Guruma, ⇧ SE
Kousenka: durante o Dousenka, CE + CD
Ginsenka: durante Dousenka, ↙ SE
Kinsenka: durante o Ginsenka, CD

ARREMESSOS
Ninpou Yagura Otoshi: ⇩⇘← SE + SD
Contra-golpe baixo: ⇙ SE + CE ou ⇧ SE + CE ou ⇗ SD + CD ou ⇧ SD + CD

NINA WILLIAMS

GOLPES DE IMPACTO
One Two Punch: SE, SD
Soushou Ha: → SE + SD ou ⇨⇨ SE + SD ou ficando em pé, SE + SD
Triple Smash: SE (⇘ SE) SD, CD
Double Smash: SD, CD
PK Combo: SD, CE
PDK Combo: SD, ↓ CE
Heel Kick: ⇩⇘→ CD (ou ⇨⇨ CD)
Flash Combo: ⇘ CE, SE, SD
Rapid Kick Combo: ⇘ CE, CE, CE, CD
Upper Straight: ⇗ SE, SD
Hunting Kick Combo: ⇗ CD, CE, CD
Rave Kick: ⇩ SE x CD ou agachado, SE x CD
Bone Cutter: ⇦⇨⇨ CE
Hunting Swan: ⇙ SE + SD (⇧ para cancelar)
Left & Right Hi Kick: CE, CD
Sit Spin & Right Hi Kick: ↓ CE x CD
Jail Crush: SE (⇘ SE) SD, ↓ CE, CD
Cemetery Crush: SE (⇘ SE) SD, SE, ↓ SE + SD
Rengeki Soushou Ha: SE (⇘ SE) SD, SE, SD, → SE + SD
Rengeki Soushou Ha: SE (⇘ SE) SD, → SE + SD
Leg Break Combo: ↓ (ou ⇩) CE, ↓ CD
Divine Cannon: ⇩↙ CE
Slicer: ⇙ CD
Divine Cannon Combo: ⇙ CD, CE
Side Step Stab: ⇙ SD
Spike Combo & Right Hi Kick: CE, CE, CD
Spike Combo & Right Upper: CE, CE, SD
Spike Combo & Right Low Kick: CE, CE, ↓ CD
Creek Attack Combo: ⇗ CE, SD, SE, CD
Creek Attack & Left Low Kick: ⇘ CE, SD, ↓ CE
Creek Attack & Left Hi Kick: ⇘ CE, SD, CE
Creek Attack & Right Hi Kick: ⇘ CE, SD, CD
Rapid Combo & Left Low Kick: ⇗ CE, CE, CE, CE
Rapid Combo & Soushou Ha: ⇘ CE, CE, CE, SE, SD, → SE + SD
Jamming Combo & Right Upper: CD, CE, SD
Jamming Combo & Right Low Kick: CD, CE, ↓ CD
Jamming Combo & Right Hi Kick: CD, CE, CD
Landing Kick & Right Upper: ⇗ x ↓ CE, SD
Landing Kick & Left Middle Kick: ⇗ x ↓ CE, CE
Landing Kick & Right Hi Kick: ⇗ x ↓ CE, CD
Left Middle & Right Hi Kick: ⇘ CE, CD
Frozen Kick: ↓ (ou ⇩) SD, CD
Spark Combo: SE (⇘ SE) SD, SE, CD
Right Low Kick & Back Spin Chop: ↓ (ou ⇧) CD, SE
Right Low Kick & Left Spin Low Kick: CD, CE
Left Spin Low Kick & Right Upper: ↓ (ou ⇩) CE, SD
PDK Combo & Right Upper: SD, ↓ CE, SD
PDK Combo & Right Hi Kick: SD, ↓ CE, CD
Killing Blade: ← SE
Assault Combo: ⇘ CE, SE, SD, → SE + SD
Agito Giri: ⇦⇙⇩↘ SD
Empress Heel: com o inimigo caído, ⇩ ou ⇘ CE + CD

Foul Kick: ⇨⇨ CE ou ⇩↘→ CE
Leg Sweep: ↓↘ CD
Slap: ← SD
Double Slap: ⇦ SD, SD
Suimen Gari: esquivando, CD
Agito Zuki: ⇨→ SD
Agito Sokuzuki: ⇨⇨ SD
Help Hand: ↙ SE
Kubikari Uti: ⇨→ SE
Rasen Souha: esquivando, SE + SD
Shake Shot: esquivando, SE
Lift Shot: esquivando, SD

ARREMESSOS

Izori Hiji Otoshi: SD + CD, SE, SD, SE
Izori Hiji Otoshi Waki Gatame: durante o Izori Hiji Otoshi, SD, SE, CE
Contra-ataque alto: ⇦ SE + CE ou ⇦ SD + CD
Contra-golpe baixo: ↙ (SE + CE ou SD + CD) ou ⇩ (SE + CE ou SD + CD)
Kakaekomi Hiji Uti: ⇘↘ SE
Kubikari Nage: ↗ SE + SD
Shouaku: ⇩↘⇨ SE + SD
Kubikari Juuji Gatame: durante o Shouaku, CE, CD, CE, SE + SD
Tatigyaku Waki Gatame: durante o Shouaku, SE, CE, SD, SE
Urakan'nuki Takaba Jime: durante o Tatigyaku Waki Gatame, CE, SE, CD, SE + SD, SE + SD
Sutegyaku Waki Gatame: durante o Tatigyaku Waki Gatame, SD, SE, CE, CD, SE + SD
Udehishigi Hara Gatame: durante o Shouaku, SD, CE, CD, SD, SD
Kubihineri Kao Gatame: durante ⇧ Udehishigi Hara Gatame, SE, CE + CD, CE, SD, SE + SD
Matassaki Udejuuji Gatame: durante o Udehishigi Hara Gatame, SE, SD, CD, CE, SE + SD + CE
Kanibassami: ⇩↘→ CE + CD
Achilles Ken Gatame: durante o Kanibassami, CE + CD, CD, SD, SE + SD
Jumping Achilles Ken Gatame: ⇨⇨⇨ CE
Hizajuuji Gatame: durante o Achilles Ken Gatame, CE, SE, CD, SD + CD
Kaiten Achilles Ken Gatame: durante o Achilles Ken Gatame, SE, CE, SD + CD, CE + CD, SE + SD
Zenten Udejuuji Gatame: durante o Kanibassami, CE + CD, CE, CD, SE + SD
Shikkyaku: ⇩↙← SE + CD
Banzai Gatame: durante o Shikkyaku, SD, SE, SE, + SD, SE + SD + CE
Matassaki Udejuuji Gatame: durante o Banzai Gatame, SE, SD, CD, CE, SE + SD + CE
Kubihineri Kao Gatame: durante o Banzai Gatame, SE, CE + CD, SE, SD, SE + SD
Tatigyaku Waki Gatame: durante o Shikkyaku, SE, CE, SD, SE
Urakan'nuki Takabajime: durante o Takigyaku Waki Gatame, CE, SE, CD, SE + SD, SE + SD
Sutegyaku Waki Gatame: durante o Tatigyaku Waki Gatame, SD, SE, CE, CD, SE + SD

LEI WOOLONG

GOLPES DE IMPACTO

Deitar: ↓ (ou ⇩) CE + CD
Tchoukyuukyaku: deitado (com sua cabeça voltada ao oponente), CE + CD
Haneoki: deitado (com suas pernas voltadas ao oponente), CE + CD
Gyoushin Kousou Embu: deitado (com sua cabeça voltada ao oponente), CE, CD
Virar as costas: ← (ou ⇦) CE + CD
Haishinda: de costas, SE
Haishin Kasouda: de costas, ↓ (ou ⇩) SE
Haishin Houtsui: de costas, SD
Raishintai: de costas, CD
Hiajinraku: de costas, CE + CD, CE + CD, CE + CD
Haishin kousou Embu: de costas, ↓ (ou ⇩) CD, CD
Kousou Embu: ↙ CD, CD
Tenshin Ren'hou: SE + SD, SE
Sempuu Renkyaku: CE, CD
Sempuu Renkyaku: → (ou ⇨) CE, CD
Ryuusei Gedankyaku: ⇨ x SE, SD, SE, SD, CE
Ryuusei Tchuudankyaku: ⇨ x SE, SD, SE, SD, CD
Rouga Youshingeki: ⇨ x CD, SE, SD, CE, CD
Rouga Kosonzan: ⇨ x CD, SE, SD, CE, CD
Youshingeki: ⇨ x CE, CD
Kosonzan: ⇨ x CE, ↓ CD
Kyokankyaku: CE, CE
Raikou Gedankyaku: → CD, SD, SE, SD, CE
Raikou Tchuudankyaku: → CD, SD, SE, SD, CD
Koryuutai: CD, CE
Sousouga: ⇨ x SD, SE, SD, SE
Hissuitchou: ← SE + CD
Houou Sempuukyaku: durante o Hissuitchou, CD
Yousou Renkyaku: durante o Hissuitchou, CE, CE, CE, CE
Fukushin Koryuutai: deitado (de bruços ⇧ com as pernas voltadas para o oponente), CD, CE
Fukushin Soutai: deitado (de bruços e com as pernas voltadas para o oponente), CE, CD
Rolar no chão: ↓ SE (de costas para bruços) ou SE (de bruços para costas)
Raikou Tchoukyaku: ⇨⇨⇨ CE
Fukushinkatsu: deitado (de bruços e com a cabeça voltada para o oponente), CD, CE
Kanzan Renkyaku: CD (espere o tempo de 8 frames), CD, CE, CE
Embiraku: ⇧ ou ⇗ SD
Haishin Embiraku: de costas, ⇦ ou ⇖ SD
Sekitou: ← SE + SD
Suiho: ⇨ CE + CD ou pegue o golpe com ⇧ CE + CD
Deitar de bruços: ↓ SE + SD
Suihotai: depois do Suiho, CE + CD
Suikyogeki: depois do Suiho, SE
Tenshin Ren'hou para Haishin Suigeki: depois do Suikyogeki, SE + SD, SD
Tenshin Houtsui: SE + SD, SD
Ryuusei para Kamae da cobra: ⇧ x SE ⇧ depois, ⇧ ou ⇩
Ryuusei para Kamae do dragão: ⇨ x SE, SD e depois, ⇧ ou ⇩
Ryuusei para Kamae da pantera: ⇨ x SE, SD, SE ⇧ depois, ⇧ ou ⇩
Ryuusei para Kamae do tigre: ⇨ x SE, SD, SE, SD, CD ⇧ depois, ⇧ ou ⇩
Ryuusei Tchuudankyaku para Kamae do grou: ⇨ x SE, SD, SE, SD, CD ⇧ depois, ⇧ ou ⇩
Raikou Tchuudankyaku: ⇨ CD, SD, SE, SD e depois, ⇧ ou ⇩
Kamae da cobra: esquivando, SE + CD ou ⇧ SD + CE
Jatotsurengeki: durante o Kamae da cobra, SD, SD, SD
Jabu: durante o Kamae da cobra, SE, SE, SE, SE, SE
Kamae do dragão: durante o Kamae da cobra, ⇧
Ryuuhou: durante o Kamae do dragão, SD
Ryuuga: durante o Kamae da dragão, SE + SD
Kamae da pantera: durante o Kamae da cobra, ⇩
Hyoushu: durante o Kamae da pantera, SD
Hyousousou: durante o Kamae da pantera, SE, SD
Kamae do tigre: durante o Kamae da pantera, ⇧
Saikosou: durante o Kamae do tigre, SE
Toukosou: durante o Kamae do tigre, SD
Kosoutai: durante o Kamae do tigre, CD
Kamae do grou: durante o Kamae da pantera, ⇩
Kakusou: durante o Kamae do grou, CD
Tchoukakurengeki: durante o Kamae do grou, CE, CD, SD, CE
Kousou Embu para Kamae da cobra: ↙ CD e depois, ⇧ ou ⇩
Kenzankyaku: durante o Kamae da cobra, CE
Jabi durante o Kamae da cobra, CD
Ryuubi: durante o Kamae da dragão, CE
Ryuuga Rengeki: durante o Kamae da dragão, CD, SE, SD, CE
Rouga Youshigeki: durante o Kamae da dragão, CD, SE, SD, CE, SD
Rouga Kosonzan: durante o Kamae da dragão, CD, SE, SD, CE, ↓ CD
Hyousoutai: durante o Kamae da pantera, CE
Raikou Tchuudankyaku: durante o Kamae da pantera, CD, SD, SE, SD, CD
Raikou Gedankyaku: durante o Kamae da pantera, CD, SD, SE, SD, CE
Kakutotsu: durante o Kamae do grou, SE
Kakuyoku: durante o Kamae do grou, SD
Kosenkyaku: durante o Kamae do tigre, CE
Ryuusei Tchuudankyaku: durante o Kamae do tigre, CE, SE, SD, SE, SD, CD
Ryuusei Gedankyaku: durante o Kamae do tigre, CE, SE, SD, SE, SD, CE

ARREMESSOS

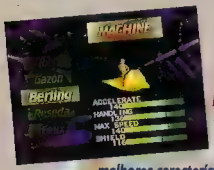
Harai Daoshi: ⇨→ SE + SD
Tourakushuu: ↗ SE + SD
Heisui: durante o Kamae do dragão, SE ou durante o Kamae da cobra, SE + CE
Contra-golpe baixo: ↙ (⇩) SE + CE ou ↙ (⇩) SD + CD
Suiho: → CE + CD

ESPORTE TOTAL

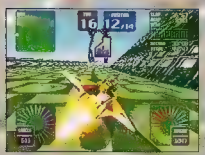
P.STATION

Você vai ter de mostrar que sabe pilotar os carros do próximo milênio

As máquinas do futuro estão em **Max Racer**, game para P.Station baseado no estilo de jogo de **Crash'n Burn**, para 3DO. Para começar a levantar a poeira, escolha um dos carros futuristas disponíveis e entre em um dos dois modos de jogo. O primeiro deles é o Race. Nele você testa sua habilidade jogando contra adversários virtuais em três pistas (easy, normal e hard). O segundo modo é o Time Atack, com três pistas nas quais você deve acelerar muito para fazer o melhor tempo. Se estiver difícil, não tenha dúvida: use os acessórios, como o turbo e uma espécie de cavalo-de-pau.

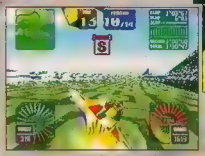


DICA: dos 5 corredores, Berling é o que tem as melhores características

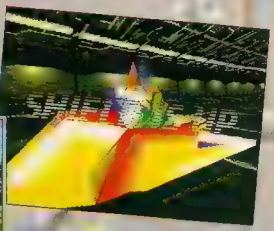


DICA: fique atento às placas, na foto há uma indicação de que a pista ficará curta

DICA: use o turbo moderadamente, senão a sua máquina não irá aguentar



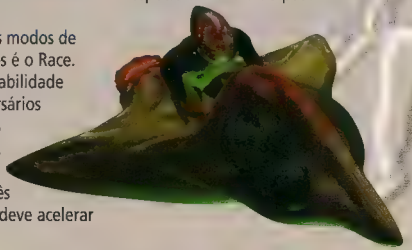
DICA: a placa S indica que haverá um recarregador de shield breve



DICA: no momento em que a pista ficar estreita, é a hora certa para usar o turbo

DICA: esta luz roxa é o recarregador de shield. Passe no meio dela para recarregar

DICA: para fazer as curvas na moleza, aperte X + □ para dar um cavalo de pau



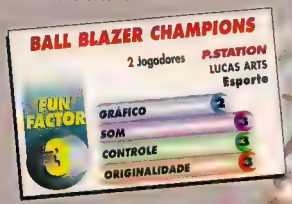
Ball Blazer Champions

Game futurista mistura jogo de futebol com corrida e pode deixar você meio tonto e com náuseas

DICA: use o turbo para amassar os inimigos e roubar os orbs

DICA: mova-se pelo campo em zigue-zague para evitar os tiros dos inimigos e conseguir chutar ao gol em boa posição

Ball Blazer é um jogo de esporte bem futurista, que combina elementos de futebol com corrida. Você deve estar se perguntando como isso é possível. Os jogadores devem chutar uma bola de energia no gol, mas a coisa não é moleza, não. Vários adversários vão tentar impedi-los. Para isso, você deve usar suas armas para abrir seu caminho. Existem oito opções de jogadores aliens para escolher, cada um com suas características e qualidades. **Ball Blazer Champions** até que tem uma idéia original, mas bem que o pessoal da LucasArts poderia ter caprichado um pouquinho mais. O maior problema do game são as visões, que podem deixar você meio tonto ao olhar para a tela. Só não jogue quando estiver meio enjoado.



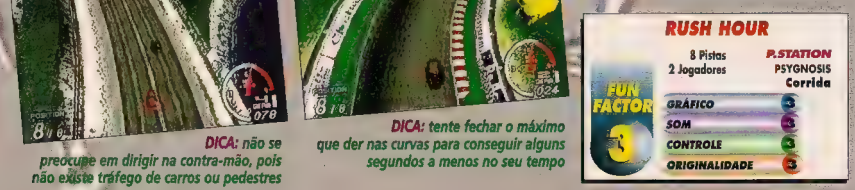
Rush Hour

Um game de corrida pra galera que está acostumada às confusões das cidades e dificuldades do campo

Rush Hour é mais um simulador de corrida para o P.Station. Você pode escolher entre 16 carros, que variam desde máquinas supermodernas até aqueles jipões que parecem do tempo da guerra. Você pode correr sozinho ou contra um amigo em oito pistas bem originais, passando por cidades e montanhas cobertas de gelo. Além desses modos, você também pode correr contra o tempo ou mesmo em um campeonato de oito etapas. Apesar de tantas opções, o visual e os gráficos acabam com o jogo. Você fica limitado a um único modo de visão, tão distante que parece que você está controlando um carrinho de controle remoto. Tomara que a pilha esteja funcionando.

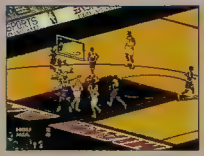
DICA: não se preocupe em dirigir na contra-mão, pois não existe tráfego de carros ou pedestres

DICA: tente fechar o máximo que der nas curvas para conseguir alguns segundos a menos no seu tempo



Belas enterradas e muitas opções em NBA Live '97 para Mega

Depois do SNes e do P.Station é a vez do Mega Drive lançar sua versão de **NBA Live '97**. É claro que a versão para P.Station é a que tem melhores gráficos e sons, mas o jogo é igualzinho nos três sistemas. Mais uma vez, todos os times da liga norte-americana de basquete estão disponíveis. A diferença é que você pode trocar jogadores com outras equipes, se não estiver satisfeito com seu time ou quiser detonar a equipe adversária. É possível jogar um campeonato completo (Regular Season) ou encurtar o caminho jogando apenas as finais (Playoffs). Na verdade, tanto faz: nos dois modos rola o melhor basquete do mundo, o da NBA.



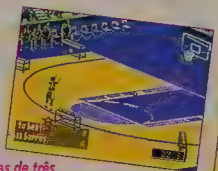
DICA: deixe um jogador no seu garrafão para distribuir tocos e pegar os rebotes

DICA: com os principais jogadores de cada equipe, aperte o botão C no garrafão para realizar jogadas incríveis

DICA: no modo short court, fique embaixo da cesta pegando rebotes e marcando pontos. Não tente cestas de três pontos, pois você perde muito tempo

DICA: no ataque, espere um jogador do seu time ir para o garrafão. Assim que você passar a bola, ele vai pular em direção à cesta para fazer uma ponte aérea

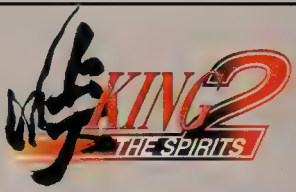
DICA: caso perceba que seu time está horrível, escolha essa opção e troque alguns jogadores com outras equipes



DICA: nas disputas de três pontos, pegue a bola com o botão A, pule para arremessar com o botão B e arremesse com o botão C. Todas as bolas coloridas valem 2 pontos

DICA: no momento em que a partida começar, pule com o botão C para pegar a bola

Aqui, pra mostrar que é piloto, você vai precisar dar uma de mecânico

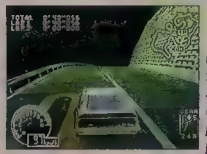


Em **Cliff King the Spirits 2** é você quem manda. Existem cinco carros prontos para a competição. Mas, se você não gostar de nenhum deles, não tem problema, é só mudar. O game permite que você mexa na transmissão, suspensão, pneus e escapamento entre outras coisas. Você também escolhe uma das três pistas e ainda define em que condições de tempo a prova vai acontecer. Além disso, existem quatro modos de jogo. Três deles servem apenas para jogar e um, o modo Magazine, em que aparecem matérias de revistas japonesas, parece não servir para nada.

DICA: em algumas pistas você pode cortar caminho e se dar bem

No modo Versus, você divide a tela com seu adversário

DICA: não entre nas curvas sem pisar no freio antes, pois você corre o risco de ir parar no guard-rail



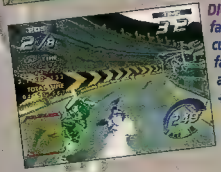
DICA: não faça como a sua avó, que nunca passa da primeira marcha. Mude as marchas usando L e R

Humanos turbinados numa corrida muito louca

Taí uma coisa que você nunca fez antes: comandar um humano numa corrida alucinada. Em **Running High** você vai fazer até enjoar. Você escolhe entre seis corredores nada humanos. Todos correm como carros: derrapam nas curvas e podem até usar turbo. Por outro lado, eles são capazes de descer a mão nos adversários - característica mais que humana.

DICA: caso fique lado a lado com o adversário, distribua porradas com L1 ou R1

DICA: quando o velocímetro está piscando, você pode usar o turbo com os botões L2 ou R2



DICA: para fazer a curva com facilidade aperte ↓ + X

DICA: termine em primeiro lugar todas as pistas com todos os corredores, para correr numa nova pista

SUPER GP DICAS

Os leitores dão a letra este mês, com boas dicas para Need for Speed 2 (P. Station), Donkey 3 e Casper (SNes) e Virtua Racing (Mega). Mas não é só isso. Tem muito mais coisas para consoles de 32 e 64 bits

DICA DO LEITOR

SNES

DONKEY KONG COUNTRY 3

VÁRIOS TRUQUES

TERMINAR O JOGO COM MAIS DE 103%- para conseguir 104%, basta acionar o código HARDR e completar o jogo. Para conseguir 105%, acione o HARDR e também o TUFST e complete o jogo. No final com 104%, o velho Cranky pinta de quimono. Com 105% ele dá um show de karatê.

Na tela de seleção de file, apague um nome e aperte os seguintes botões: L, R, R, L, R, R, L, R, L, R. Um menu de códigos vai aparecer com vários truques:
LIVES: começa o jogo com 50 vidas
MUSIC: acessa o sound test
COLOR: muda a cor dos personagens
HARDR: ativa o modo extra hard
TUFST: acaba com os barris estrela e DK
ASAVE: salva depois que você completa a fase
MERRY: muda os ícones das bananas

Anderson Duarte Monte
Belém, PA

P.STATION

NBA LIVE 97

QUADRAS EXTERNAS, MUDAR O TAMANHO DO JOGADOR E MODO CHAMELEON

No menu Game Setup, aperte L1, X, X, L1, X, □, R1, X, □, R1, ○. Em seguida, aperte e segure simultaneamente ↑→△□ por dois segundos. Aperte Start para sair da tela. Escolha os times e entre na tela em que você escolhe qual time controlar. Selecione o time, aperte Start e, imediatamente, aperte e segure ↑→ ,R1, L1, △□○ e X até a tela ficar escura e o menu Debug Options aparecer. Aí, as opções de quadra externas, mudar o tamanho do jogador e o modo Chameleon vão estar disponíveis.

P.STATION

THE INCREDIBLE HULK: THE PANTHEON SAGA

PASSWORDS DAS FASES

Level 2: 603EE0C530
Level 3: B08E0F0802
Level 4: 000026B698
Level 5: 40074DFF12

SATURN

SOVIET STRIKE

CÓDIGOS DAS FASES E TRUQUES

CÓDIGOS
Crimea: MAROZ
Black Sea: KRAZHA
Khyber: VERBLUD
Dracula: YADRO
Kremlin: PERIWOROT
TRUQUES
Combustível ilimitado: COLDPIZZA
Uma vida extra: FREEBIE
Quatro vidas extras: VOODOO
Armas quatro vezes mais potentes: GABRIEL
Metade do consumo de combustível: ALBATROSS

P.STATION

SOVIET STRIKE

PASSWORDS

Digite os seguintes códigos na tela de passwords para conseguir os diversos power-ups:
Vidas infinitas: ELVISLIVES
Munição infinita: STRANGELUV
Armor infinito: IAMWOMAN
Combustível infinito: EARTHFIRST
Combustível e munição infinitos e helicóptero invencível: MIDNIGOIL
Combustível, munição e vidas infinitas e armas com o dobro de potência: THEBIGBOYS
Munição, combustível e vidas infinitas: FUGAZI
Armas mais potentes: DAVEDITHER
Armas com o dobro de potência: DRBENWAY
Milhagem do combustível duplicada: VULTURE
Comece com 4 vidas: SADISSA
Comece com 7 vidas: NOSFERATU
Todos os inimigos aparecem no mapa: NSTHMNDNT
Helicóptero abençoado: GHANDI
Helicóptero zoado: ANGRYLOCAL
Mundo pacífico: QUAKER

P.STATION

THE CROW: CITY OF ANGELS

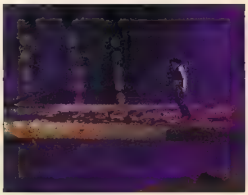
PASSWORDS DAS FASES E VÁRIOS TRUQUES

Para ter acesso às diferentes fases do jogo, entre com os passwords abaixo:

Pier: △X△△○□X○
Boat: XXXX△□X○
Tomb: △○△○□△△○X○
Grave: X△X△□XX△□○
Church: △△△△○□△□□○
Day o' Dead: X△X△□□○X□○
Club: △○△○○△X○□○
Tower: XX○X□□X△○
Borderland: △XXX○□△□
Finale: XXX○□□X△○

TRUQUES DIVERSOS

Alpha version: □X□○△△○□X□
Todos os personagens viram palitos: △△X□○○□X△△
Todos os personagens com pernas longas: X○△○□□△○X○
Assista a todas as sequências: △△○○○○○△△



MEGA

VIRTUA RACING

MIRROR TRACKS

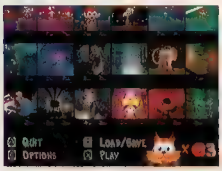
Quando o logo da Sega aparecer, segure A + B. Em seguida, quando a tela título aparecer, aperte Start e selecione o nome Virtua Racing escrito ao contrário.

SUPER GP DICAS

P.STATION

BUBSY 3D

TRUQUES



Digite os seguintes passwords para acessar os truques:

Truque da fase: XLVLCHTMSB

Bonus rounds: XBNSCHTMMM

99 vidas: XMUCHOLIFE

Todos os foguetes: XTOOROCKET

DICA DO LEITOR

SNES

CASPER

5 VIDAS E TODAS AS ARMAS

Comece o jogo e saia da primeira tela. Em seguida, aperte B no controle 2 e você vai conseguir 5 vidas e todas as armas.

Rafael D.V. de Mello
Bruno M. Biancofiore
Bauru, SP

P.STATION

TNN MOTOR SPORTS HARDCORE 4X4

MOTHER TRUCK E FROG RAIN

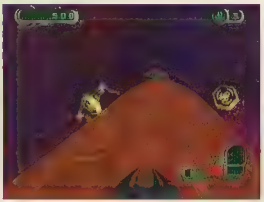
Mother Truck: entre no Race Type menu, escolha Time Trial e, em seguida, Start Race. No menu Start Race, escolha Edit Names e digite MAINLINE. Se fez a dica certo, uma face vai aparecer no canto superior direito da tela. Agora você já pode escolher o Mother Truck.

Frog Rain: para acionar a chuva de sapos, digite o nome RAINFROG no menu Edit Names. Mais uma vez, a face vai aparecer confirmando a dica. Quando a corrida começar, vai ter uma chuva de sapos!

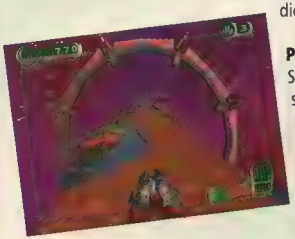
P.STATION

NANOTEK WARRIOR

PARAR A NAVE, ESCUDO TOTAL, VELOCIDADE DE WARP E CURVAS ALEATÓRIAS



Comece o jogo, pause e aperte os seguintes botões para acionar as dicas:



Parar a nave: aperte △←△→↑△ e Start. Despause o jogo, aperte e segure △ para parar a nave.

Escudo total: Select, ○→↑↑, L1, L1, X

Velocidade de warp: ○□○□△△X

Curvas aleatórias: ○, Select, ←□□↓↑X

SATURN

MR. BONES

SELEÇÃO DE FASE

Na tela Start/Options, aperte R, L, R, R, L, R, L, L, R, L, R, R. Selecione Options e você vai descobrir a opção level-select. Leve o cursor até ela e aperte A para acessar o menu de seleção de fase.

MEGA

TOE JAM & EARL: PANIC ON FUNKOTRON

CRÉDITOS, LIL' BIG KID E PASSWORDS

Créditos: para dar uma olhada nos nomes dos produtores e designers do jogo, digite o password "TOEJAM & EARL"
Lil' Big Kid: digite o password para as fases 7, 9, 11, 13 ou 15. Quando o jogo começar, aperte Reset e acione a opção Lil' Kid. Aperte Start na tela de password. Se fez certo, os earthlings só vão descontar dois potes
Passwords
Level 3: RWJ21EW1R80X
Level 5: VJW6EK21-J07
Level 9: VDJF7M2DYT6L
Level 11: VYJF73TH1PQQ
Level 13: DKYQHX4!EV!7

P.STATION

NEED FOR SPEED 2

CARRO FORD INDIGO, PISTA MONOLITHIC STUDIOS E MOTORES PIONEER

Carro Ford Indigo: para conseguir esse carro extra, digite o password LILZIP
Pista Monolithic Studios: para acessar essa pista escondida, digite o password SHOTME
Motores Pioneer: digite o password POWRUP para acessar os motores Pioneer Class

DICA DO LEITOR

P.STATION

NEED FOR SPEED 2

MAIS VISÕES

Comece o jogo no modo Race e, imediatamente, segure todos os botões até a corrida começar. Você vai conseguir mais visões.

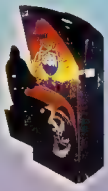
Maycon del Sávio
Nova Prata, RS

NC
GAMES & ARCADES

Street Fighter III
Tekken III

Placa X-MEN
Vs.
Street Fighter 0

Todos Modelos
de Gabinetes



Neo-Geo
• Kizuma II
• Samurai Shodown IV

e toda a linha de games

• Nintendo 64
• Super Nintendo
• Playstation
• Sega Saturn

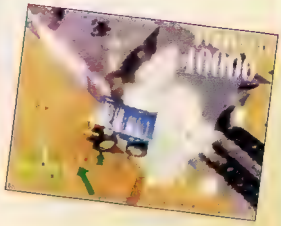
Despachamos Via
Sedex
para todo o Brasil

Fax/Fone : (011) 9591157

NINTENDO 64

BLAST CORPS

MEDALHAS DE PLATINA



Conseguiu todas as medalhas de ouro em Blast Corps? Então, entre nas áreas dos minigames e um novo tempo será estabelecido. E, se bater o recorde, você ganhará a medalha de platina. E aí, vai encarar?

P.STATION

MECHWARRIOR 2

PASSWORDS

Tração sempre ligada: #AXO/A4YYA
Variantes extras: T#XO/AX<<<
Heat sinks extras: #XXO/A4>Y+

SATURN

AMOK

SELEÇÃO DE FASE E INVENCIBILIDADE

Seleção de fase: na tela título, selecione Options. Em seguida, digite o password ZZZCYX. Uma opção de seleção de fase vai aparecer em cima da opção Password. Agora você pode jogar a fase que quiser!
Invencibilidade: digite o password XBABYX. Durante o jogo, seu medidor de energia vai diminuir, mas você nunca vai morrer.

P.STATION

INDEPENDENCE DAY

PASSWORDS DAS FASES

Washington: DBKHN (Easy), DBKMO (Medium), DBKQO (Hard)
New York: GBKHW (Easy), GBKMX (Medium), GBKQX (Hard)
Paris: LLSHW (Easy), LLSMX (Medium), LLSQX (Hard)
Moscow: NL9HW (Easy), NL9MX (Medium), NL9QX (Hard)
Tokyo: R39JD (Easy), R39NF (Medium), R39RF (Hard)
Oahu: T59HW (Easy), T59MX (Medium), T59QX (Hard)
Las Vegas: Z99HY (Easy), Z99MZ (Medium), Z99QZ (Hard)
Mothership: 399HG (Easy), 399MH (Medium), 399QH (Hard)

SATURN

CYBERBOTS

USE OS CHEFES

Para poder usar as poderosas máquinas Zero Gouki e Warlock, faça o seguinte: termine o jogo com a princesa Devilotte, Shade e Tchomaru para pegar Warlock e termine sem continues para pegar Zero Gouki.

WARLOCK
Sacred Steer: ↓↘→ + A
Ascension Black: ↓↘→ + W
Energy Drain: 360° + A
Forbidden Force: (c) ↔ + A
Imitation: ←, ← + B, →, → + B ou → + A1, A2, A1 + ←

Cyber EX - Final Sacrifice: ↓↘→↓↘→ + A

ZERO GOUKI
Goushouryuuken: →↓↘ + A
Gouhadouken: ↓↘→ + A (vale no ar também)
Laser Hadouken: →↘↓↙← + A
T. Zankuukyaku: ↓↙← + A (vale no ar também)
Cyber EX - Messatsu Gouhadouken: ↓↙←↓↙← + A
Cyber EX - Messatsu Goushouryuuken: ↓↘→↓↘→ + A
Cyber EX - Shinkuu T. Zankuukyaku: ↓↙←↓↙← + W
Cyber EX - Messatsu Air Special Drill: no ar, ↓↘→↓↘→ + W
Cyber EX - Shungokusatsu: A1, A1, →, W, B

CHEGOU!

AMS

VOLANTE COM PEDALEIRA PARA NINTENDO 64

TAMBÉM VOLANTES PARA PLAYSTATION, SATURN E PC

VENHA CONHECER OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES E CD-ROM!

BRINQUEDOS LAURA

PRONTA ENTREGA. ENVIAMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL (FRETE NÃO INCLUSO).

SHOPPING MORUMBI (011) 535 5261 / 531 6943

SHOPPING PAULISTA (011) 289 1058 / 251 2818

SHOPPING CENTER NORTE (011) 950 4580 / 950 1991

PIRATARIA NÃO TÁ COM NADA...

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOCADORAS

Se você esta procurando os mais recentes lançamentos e não quer estragar seu videogame com fitas e CDs piratas pode dar uma pulo em nossa loja...

Aqui a gente só trabalha com produtos ORIGINAIS para que você possa jogar com tranquilidade, sabendo que o jogo vai ter todas as fases e não vai destruir seu videogame. E ainda por cima temos o melhor preço do mercado e despachamos para todo o Brasil!

Se você não acredita pode dar um pulo e conferir...

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

CÂMARA GAMES

Rua 25 de Março, 1026

Fs: (011) 227-6590 - 228-1951

DETONADO NINTENDO 64

STARFOX 64

Por Lord Mathias

Em *Star Fox* você é Fox McLaud. Seu pai, James McLaud, integrava o grupo Star Fox e morreu lutando contra o Dr. Androv, um gênio que ameaçava o povo de Corneria. James morreu, mas Peppy, outro membro do Star Fox, sobreviveu e mandou um relatório completo para o Exército de Corneria. Agora você deve cumprir a missão que seu pai não conseguiu cumprir. Mas tudo isso é história. Para se dar bem, antes de começar a jogar você deve conhecer muito bem sua equipe e, assim, saber a quem ouvir na hora do sufoco. Seu grupo é formado por Falco Lombardi, ótimo piloto que conhece todos os segredos das fases; Peppy Hare, estrategista que aponta as fraquezas do inimigo; e Slippy Toad, que analisa como está a energia do mestre. A primeira fase determina o grau de dificuldade do jogo: cumprindo o objetivo, você tem duas opções, ir para fase de cima, mais difícil, marcada por uma seta vermelha, ou para a de baixo, mais fácil, marcada por uma seta azul. Escolha com cuidado, pois só em algumas fases você pode optar por um caminho de dificuldade média, que sempre vai estar marcado por uma seta amarela.

STAR FOX 64

8 Fases
2 Jogadores
Bateria

NINTENDO 64
NINTENDO
Tiro

FUN FACTOR 5

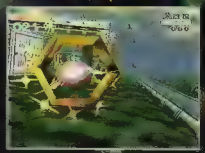
GRÁFICO	5
SOM	4
CONTROLE	5
ORIGINALIDADE	4

COMANDOS

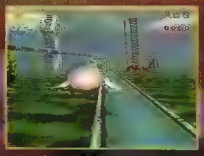
A- laser. Se carregar sai um tiro concentrado. Se mirar enquanto carrega, persegue o inimigo
B- bomba. Aperte B de novo para fazê-la explodir mais rápido
C↑- muda a visão
C← jato
C↓- freio
C→ responde a transmissão
Z ou R- deixa a nave de lado
Z ou R duas vezes- rolling. Fica imune a laser
↓ + C← looping
↓ + C↓- meia volta. Só nas fases de vôo livre
Z + *R*- voa. Só vale para o veículo Land Master

MODO FÁCIL

FASE 1



Comece atirando nessa porta para ganhar uma bomba



Hora de usar o turbo, para pegar o tiro duplo sem ser atingido pelo pilar

Primeiro destrua os triângulos amarelos. Depois dê se separar, atire nos quadrados amarelos

FASE 4

Nesse ponto movimente-se e atire ao mesmo tempo para acabar com a multidão

Contra inimigos aéreos, concentre-se nos mísseis, segurando o botão de tiro por alguns segundos

Acerte as costas do inimigo. Use os loopings para conseguir se atrás dele

Não atire para não causar [illegible] como a da foto

Nos vagões, atire primeiro no centro e depois tente acertar a parte amarela

FASE 3

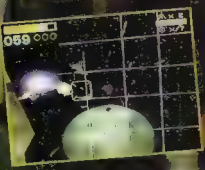
FASE 2

Nessa tempestade de meteóros, use o turbo para fugir rapidinho

Nessa fase use os mísseis teleguiados. Com eles, você não acerta os seus companheiros

Seja paciente, espere o muro abrir para ir em frente

Procure dentro dos túneis os locais para pegar os anéis



Mate os inimigos que soltam teias sem encostar nelas, pois tiram energia

Destruindo os transmissores no chão você ganha itens

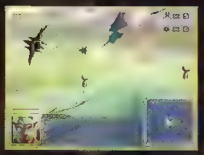
Atire bem no olho desse inimigo. Cuidado com as garras que vêm em sua direção

Atire na parte amarrada. Quando a base soltar mísseis, atire nela

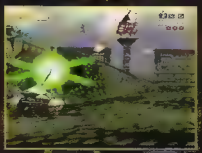
FASE 5

FASE 6

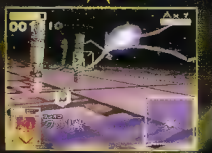
Fique esperto contra inimigos que se disfarçam de meteóros



Aqui você terá 1 minuto para destruir 4 naves. Caso não consiga, você continuará pelo caminho fácil



Mate os inimigos nas plataformas para achar itens



Destrua todos os pilares que soltam lasers

Antônia

DETONADO NINTENDO 64

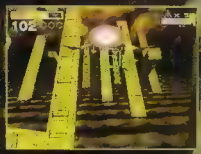
STARFOX

Destrua as partes amarelas desse pilar

Atire na cabeça, nos b[illegible] e nas pernas, sem[illegible] desviando dos [illegible] que vêm em sua direção

FASE 7

Nesse local você encontra um anel amarelo

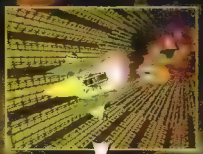


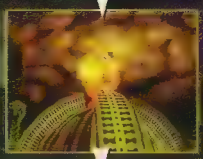
Escondido entre os pilares você acha um anel amarelo

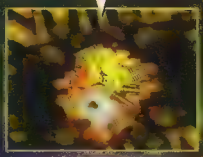
Espere a hora certa de usar o turbo para não ser atingido

FASE 8

[illegible]erte suas mãos e, depois disso, acerte-o no olho. Quando ele sugar, fique no canto. Nessa face acerte-o no centro e não fique no meio da tela



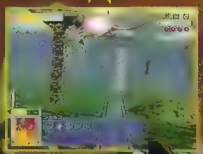




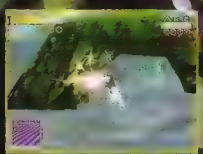
Gostou? E[illegible] moleza

MODO DIFÍCIL

FASE 1



Mate os três inimigos que perseguem a nave F. Use o turbo para não perdê-los de vista

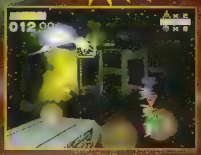


Depois disso, passe entre [illegible] arcos igual a esse que ap[illegible]

Depois dos arcos, siga a nave F. Ela entrará nessa cachoeira, entre na cola dela

Contra esse inimigo acerte os lugares por onde saem os misseis [illegible] moleza

FASE 2

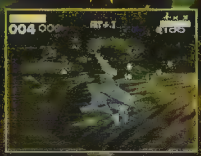


Destrua mais de 85 inimigos antes de chegar ao mestre

Para facilitar, [illegible] a bomba e destrua milhares de inimigos de uma só vez

[illegible] mis[illegible], apenas use as [illegible]etas ve[illegible]elhas para localizá-lo [illegible] mand[illegible] bala

FASE 3



Procure usar A e B juntos para soltar misseis e tiros simultâneos

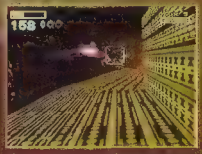
Dentro das conchas você encontrará itens

Primeiro acabe com os olhos. Depois espere ele chegar bem perto e dê um looping. Da...

Enquanto a concha estiver fechada...

Acerte com as bombas os chifres. Depois disso acerte uma parte lateral para aparecer o guindaste. Aí, destrua-o

Destrua as bolas vermelhas e as serpentes. Atire no centro usando bombas e tiros simultâneos



Siga a nave a sua frente, sempre mantendo uma certa distância para não ser surpreendido por suas manobras

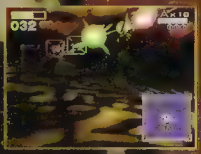
FASE 4

Destrua todos os holofotes que aparecem na tela para continuar no caminho difícil

FASE 5

Nessa fase você terá de impedir que seis mísseis acertem a nave principal. Fique esperto no mapa

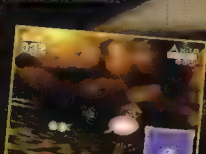
FASE 7



Para continuar no modo difícil você deverá acabar com as 4 naves da Star Wolf. Pareo duro

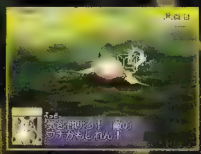
Destruindo essas caixas você encontrará anéis

Procurando pela tela você encontra itens



Ao escutar tiros atrás de você, dê um looping para fugir do raio de ação

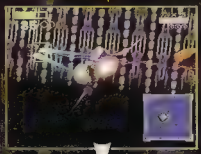
FASE 6



Antes de enfrentar o inimigo, atire nesses barris no mar para pegar alguns anéis

Mate esses inimigos rápido para não se incomodar com seus raios

FASE 8



Enfim, sua equipe recebeu as congratulações e é convidada a integrar a tropa especial de Cornelia. Mas vocês vão esnobar o convite...

DETONADO P.STATION

REVELATIONS
PERSONA

Da GamePro

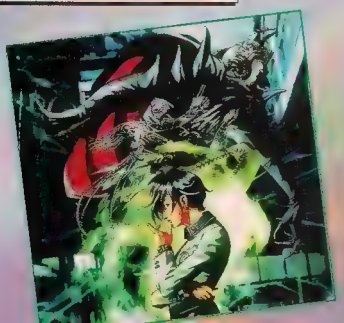
A cidade de Lunarvale não é mais a mesma! As ruas estão cheias de pessoas estranhas e suspeitas, ouve-se sons misteriosos vindos de espaços subterrâneos e todo mundo está preocupado. Guido Sardenia, o presidente da maior corporação da cidade, mantém um silêncio misterioso como se estivesse planejando alguma coisa. Abra os olhos e entre nessa aventura com seus amigos, Mark, Yuki, Nate e Mary. Vocês são a única salvação para esse pesadelo sombrio, mas tome cuidado, pois coisas muito estranhas vão acontecer assim que você começar a jogar...

REVELATIONS: PERSONA

1 Jogador — P.STATION — SONY — RPG

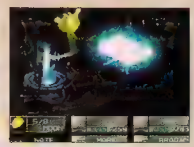
FUN FACTOR 4

GRÁFICO	4
SOM	4
CONTROLE	4
ORIGINALIDADE	4



CONFRONTO COM GUIDO

Quando estiver frente a frente com Guido, tente guardar os itens especiais e magias hard-hit para mais tarde.

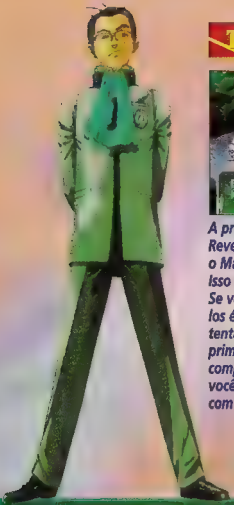


Qualquer personagem que possa curar e encher a vida de todos os outros membros deve sempre estar pronto para entrar em ação. Isso vai evitar que você use os seus preciosos Life Orbs.

Quando Guido estiver quase sendo derrotado, ele se consome pelo seu próprio persona...

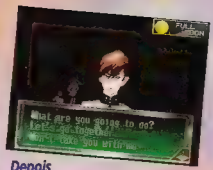
Quando finalmente derrotá-lo, a Mary vai realizar a parte dela no plano e fugir. Você vai poder achá-la no primeiro andar e no corredor oposto ao que a Kelly e a Augustus Tree estão localizadas.

... e agora você vai conhecer sua outra face.

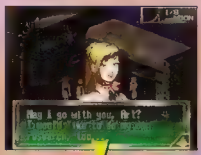


The Party Starts

A primeira coisa a se fazer em Revelations é resgatar o Brad e o Mark na delegacia de polícia. Isso não deve ser um problema. Se você não conseguir resgatá-los é melhor desistir e nem tentar ir em frente. Esse primeiro labirinto é simples se comparado ao resto do jogo e você ainda não vai se defrontar com muitos inimigos

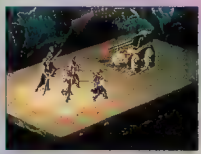


Depois de resgatá-los, você pode escolher se vai querer o Brad na sua cola ou não



Se escolher que ele vai ficar e se arrepender, não se preocupe. Mais tarde você vai encontrar novos amigos mais legais. No metrô, você vai conhecer a sofisticada Ellen e na fábrica, o maluco Alana. Esses dois são boas alternativas para o lugar do Brad. Helen e Alana têm seus próprios métodos de negociação com os monstros e ainda possuem armas e armaduras exclusivas

No labirinto da fábrica, procure por andares que levam-no para dentro do edifício Sebec. Se tiver dinheiro suficiente, carregue consigo alguns Ripobitans (power-ups de energia) e Life Orbs para garantir a segurança. Você, com certeza, vai precisar deles quando encontrar o Guido e seus capangas



Derrotando os capangas do Guido, você vai ser teletransportado para sua escola. Saia da escola subindo a escada, indo à direita da enfermaria, pelo primeiro corredor também à direita. Você vai estar no telhado e vai descer para o pátio. Lá, você vai encontrar a garota de preto. Encha sua vida, pois sempre tem um chefe esperando dentro de alguma sala

Continua

SPELL CARDS

Em vez de enfrentar seus inimigos, você pode negociar com eles e ganhar Spell Cards, jóias, dinheiro e até pontos de experiência. Até pegar a manha nas negociações, quando encontrar algum inimigo, faça as seguintes ações

Abax: Stare
Alecto: Shudder
Arpachi: Speech

Bufflax: Sarcasm
Bumbo: Stare

Chronos: Stare
Cocatrice: Bribe
Cupid: Stare

Deadchef: Shudder
Demon: Ask
Dominion: Sarcasm

Faefnel: Sarcasm

Golem: Shudder
Grimy: Speech

Hinos: Lie

Incubus: Sarcasm

Insectoid: Stare
Insibus: Ask

Jester: Persuade

Karak: Shudder
Kelpi: Stare
King Fly: Recruit

Land Shark: Bribe
Leeches: Sarcasm
Light Dove: Sarcasm

Macabre: Dance
Manimal: Sarcasm
Maui: Sarcasm
Moal: Stare
Moonchild: Stare
Moroku: Sarcasm

Pale Rider: Sarcasm
Puru: Recruit

Queen Fly: Recruit
Rainchild: Stare
Ramia: Stare
Randa: Sarcasm

Shin: Stare
SnakeTail: Yell
Sucuba: Sarcasm

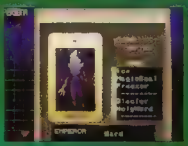
Tengu: Speech

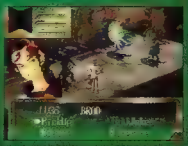
Virtue: Speech
Vixen: Speech

Warchild: Recruit
Waterasps: Bribe
Weirdo: Ask

Yaksha: Stare
Yakuza: Stare

Zombie Cop: Ask



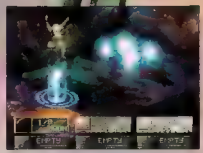


DETONADO P.STATION

REVELATIONS Persona

Se suas respostas para a menininha não forem certeiras, ela vai tentar pulverizá-lo com o ursinho de pelúcia. Use qualquer ataque elemental ou mystical para evitar isso. Em seguida, negociando ou usando a força, uma menina vestida de branco vai entregar a você a chave para o castelo Mana, onde você vai encontrar a garota de preto e o Guido

Agora dirija-se para o outro lado da cidade. Você só vai poder chegar lá de metrô. Para se livrar do demônio no metrô, use o espelho do museu. A toca da Harem Queen fica dentro do palácio Karma. Esse palácio fica no espaço subterrâneo do Black Market. Vá com cuidado por essas passagens nos diversos andares do palácio, como mostram os mapas acima. Eventualmente, a Selina vai perguntar sobre as pinturas. O que vai acontecer depende de suas respostas

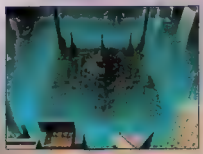


Para derrotar a Selina, apenas com seu personagem e a Mary, use o ataque mais forte de um personagem e, com o outro, encha a vida e os pontos de magia. Os Magic Rocks e o Spell Rocks funcionam bem, mas o Cure All ou o Heal All persona são ainda melhores

Entrando no castelo Mana, rapidamente encha sua vida e se prepare para negociá-la sua vida! A negociação pode ser um ótimo meio de conseguir vários pontos de experiência, jóias e Spell Cards para fusão com personas mais fortes

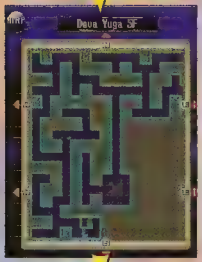
Mude seus ataques contra o Salavino, senão ele vai desenvolver imunidade contra eles. As melhores magias são a Holy Light, Judgment, Lighter, Quake, Blaze e Gust. Power-ups de energia e magia também são essenciais

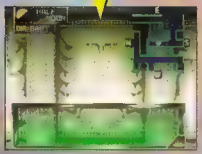
Antes de entrar na Lost Forest, vá para o castelo Mana. Lá você vai aprender sobre uma menininha que vai entregar uma chave muito importante para você. Ela fica no canto sudeste do labirinto Lost Forest



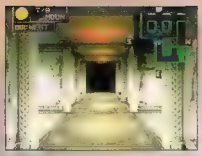
Enquanto isso, o Guido vai ter transformado a cidade em seu castelo particular para tentar dominar o mundo. É no castelo dele que você vai aprender mais sobre as verdadeiras maldades e enfrentar o temido Salavino

Agora você deve voltar e tentar prender o Guido. Vá para a Haunted House. Suba a escada no canto noroeste e procure pelo teletransportador no segundo andar





Quando chegar ao teletransportador, você vai dar de cara com a Nom, que é a mãe possuída da Mary. De qualquer jeito, se você enfrentá-la ou não, ela vai voltar ao normal. No entanto, se você derrotá-la, conseguirá alguns pontos de experiência. Você pode usar a mesma estratégia que usou contra o Salavino, mas os ataques aéreos, assim como os mysticals e os de gelo, são ineficazes. Chegando em Deva Yuga, fique esperto nas alavancas no canto nordeste e nas partes centrais ao norte do quinto andar. Quando acionar a segunda alavanca, no corredor estreito à oeste da pequena sala, um buraco vai aparecer no meio do andar



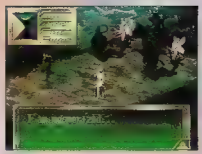
No sexto andar, acenda as luzes que correspondem aos blocos do piso. Isso vai permitir que você entre no santuário de Guido

Lost Forest

Se você teve um final infeliz, então seu jogo vai terminar no Deva Yuga. Se conseguir ir em frente, você vai ser teletransportado para a Lost Forest, onde vai encontrar a mãe da Mary, a Nancy. Se retornar para a casa da menina vestida de branco, ela vai levá-lo para uma outra Mary no canto nordeste da Lost Forest. Agora ela vai acompanhá-lo na busca da alma da Mary

Cavern

A caverna, cuja entrada fica atrás do santuário, possui uma imagem sua no espelho e garante repostas para todas as perguntas pertinentes que você fez durante o jogo. Em troca de suas repostas, sua imagem vai entregar a você o Lava Charm, que permite obter o special persona do Igor na Velvet Room



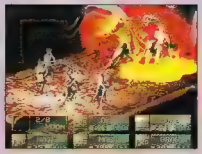
Negocie com cuidado, principalmente se seu personagem ainda não tem muita experiência. Consulte o quadro de Spell Cards para saber negociar

Avidea World

O portal para o Avidea World fica no terceiro andar da biblioteca da escola. Para armar e proteger seus personagens com o melhor equipamento, vá até o Judgment 1999 para conseguir alguns itens especiais. Avidea é o maior e mais difícil labirinto do jogo. Qualquer personagem com menos de 60th level não vai sobreviver a esse desafio. Prepare-se!

Pandora

A esse ponto, você já deve saber que o restante do "lado negro" de Mary persona se chama Pandora, e é ela quem controla esse mundo gelado. Ao enfrentá-la, ela se transformá três vezes. Cada hora ela vem com um tipo de ataque bem potente. Lembre-se, ela logo fica imune suas magias



Na primeira vez que ela aparece, é imune aos ataques mysticals. Na segunda aparição, as magias Nukem e Force são ineficazes. Na sua última trasformação, ela usa vários ataques diferentes. Para derrotá-la, primeiro use suas armas e espadas, depois as magias. Use qualquer Light Stone e o Holy damage toda vez. Os Mil-Bombs reduzem HP dela para um. Apesar dessa estratégia ser arriscada e sem garantia, vale a pena tentar!

Tente elevar as defesas, como a M-Guard, Ph-Guard ou Core-Shield, para minimizar os ataques de Pandora. Por fim, use continuamente o Heal All ou Cure All e, em seguida, o Hina Stones ou Spell Rocks para conseguir pontos de magia. Aí, bote-a no quadro dos derrotados e boa festa!

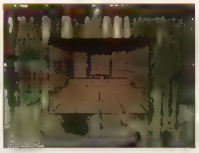
fim

COMPUTER ZONE

UM CAÇADOR VINDO DIRETO DOS MANGÁS

TAKERU

Takeru - A palavra da lei é uma mistura de ação, RPG e HQ que conta a história do caçador de recompensas Takeru. A saga nasceu das mãos de Buchi Tarasawa, que já publicava mangás sobre Takeru e foi o primeiro desenhista japonês a trabalhar com arte digital. O jogo rola num clima de feudalismo japonês. Apesar disso, você vai ver mais que as milenares armas samurais: existem muitas armas de fogo, numa mistura de magia e tecnologia avançada. A jogabilidade é inovadora. Depois de resolver um enigma cabeludo, você pode se deparar com animações movimentadas e até simulações de pilotagem. Todos os quebra-cabeças são criativos e difíceis. Mas você está com sorte: o game foi dublado em português e você conta com a ajuda de Bumbuku, que pode dar uma mão em troca de uma vida. fim

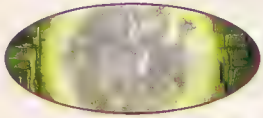


DICA: arrume os ladrilhos dois a dois. As peças que formam os pares não são iguais. O jeito é chutar

DICA: arraste a pedra para baixo das correntes, leve uma delas até o gancho e puxe a outra ponta da corrente

DICA: monte o mosaico corretamente, a figura certa aparece algum tempo antes do desafio

DICA: gire o seio direito da estátua para abrir a passagem secreta

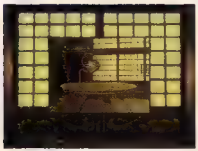


CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Windows	Macintosh
486DX/33MHz, 8 MB de RAM, CD-ROM 2x, placa de som e monitor VGA 256 cores	Sistema 7.0, computador 68040, 8MB de RAM, CD-ROM 2x e monitor RGB de 256 cores

ENDEREÇO:
http://www.brasoft.com

DICA: passe o mouse sobre a tela para saber a pedra que abre passagem para o labirinto



DICA: gire a mesa na sua direção para o fogo acender. Sirva o chá e veja o que rola

DICA: use o direcional na boca dos clientes do bar para ver o que eles estão falando

DICA: descobrindo a pedra certa, você abre a passagem para o labirinto

Revista

PC PLAYER

http://www.pcplayer.com.br

Nas bancas dia 08/07

acelere com Need for Speed II, um super jogo de corrida

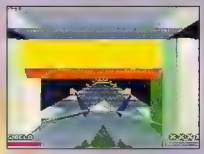
NO CD-ROM

- ULTIMA IV (JOGO COMPLETO)
- TRÊS DEMOS PARA JOGAR VIA INTERNET: POD, OUTPOST 2 E RTIME ROCKS!
- MAIS DEMOS DE CARMAGEDDON, DESTRUCTION DERBY 2, DARKLIGHT CONFLICT, AARON VS. RUTH, F-22 LIGHTINING II, VIRTUAL POOL, MAX E MARBLE DROP
- SOFTWARE DE WEBCASTING CASTANET
- ADD-ONS PARA QUAKE
- BACKGROUNDS, TOONS ICONS, KIT DE CONEXÃO À INTERNET...

Revista PCPlayer - diversão de verdade no seu computador

FLASHBACK

DICA: uma boa forma de desviar dos tiros é usar os botões L ou R



DICA: nessas plataformas use o breque para esperar a hora certa para passar

DICA: logo de cara, destrua os inimigos atirando onde saem os lasers. Aí, acerte o centro

Por Bill Games

Em abril de 93, Ayrton Senna estava no auge, FHC estava prestes a se tornar ministro e o Palmeiras perto de sair da fila. *Fatal Fury 2* era a sensação do arcade e *Shinobi 2* do Mega Drive

Desde 1993, Fox McLaud tenta impedir as malvadezas do Dr. Androv. Já na versão para SNes, o cientista maluco organizava seu exército para dominar Corneria. Para Corneria só restava uma saída: usar a supernave de combate Arwing. Só que apenas uma pessoa, digo raposa, seria capaz de pilotar a nave, mesmo sem treinamento: você, na pele de Fox Mclaud. **Star Fox** foi o primeiro jogo a usar o chip Super FX, que possibilitou o uso de gráficos poligonais. Ao contrário do que acontece hoje no Nintendo 64, na versão para SNes você podia escolher entre três rotas. Em todas elas, você tem a ajuda de três amigos e, além de combater o exército do Dr. Androv, deve protegê-los. fim

DICA: acerte os meteóros laranjas para encontrar itens. Desvie dos azuis

DICA: após a sequência desses pilares, fique no canto da tela para desviar da pedra

DICA: atire por onde saem os misseis, depois acerte o centro

DICA: atire nos quadrados brilhantes, sempre desviando de seus tiros

DICA: na hora de enfrentar a aranha, o ponto fraco dela é o olho. Quando vier em sua direção, desvie para o lado

TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês, 93
S.L. Tel. (011) 843 9021

TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 Lj. 21
Tel. (011) 5583 3468

TILT'S 4 Av. Heitor Penteado, 1928
Tel. (011) 262 0980

TILT'S 5 Pca. da Liberdade, 141 Box 8
Tel. (011) 278 9714 Ramal 338

TILT'S 6 Rua Marselha, 61 - V. Mariana
Tel. (011) 5084 1771

VENDAS E LOCAÇÕES
SALÃO
DE JOGOS

32 X
Saturn • 3DO
Master System
P.Station • Neo Geo CD
Nintendo 64 • Mega Drive
Game Boy • Super Nes • PC Engine Playdia • Game Geo • Neo Geo • Jaguar

MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA
LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS LANÇAMENTOS

3 DO SEGA CD
NEO CD 32 X
NEO GEO
PLAYSTATION
MEGA DRIVE
SUPER NES
SATURN
JAGUAR

AGORA EM 2 ENDEREÇOS

LOJA 1
RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2
RUA CONSELHEIRO MOREIRA
DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530

Play - Games

Tudo para sua locadora com preços imbatíveis.
Consoles, Cartuchos, Cd's, e Acessórios. Linha completa.
Atendemos via sedex p/ todo Brasil
Solicite nossa tabela de preços
Fone/Fax (011) 7806-8872 ou 8870

HIPER GAMES

APARELHOS E JOGOS ?
TEMOS TUDO !!!

SATURN
3 DO
SUPER NES

PLAYSTATION
SEGA CD
MEGA DRIVE
PC GAMES

ULTRA 64
GAME BOY
GAME GEAR

Possuimos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de canhão de Playstation e concertos em geral.
R. 12 de Outubro, 58 - Tel: (011) 260-1393
Lapa - São Paulo - SP - Fax: 261-1020

NEO GAMES

VENDE • TROCA
ALUGA • COMPRA

NOVOS E SEMI-NOVOS
LINHA COMPLETA

FONE: (011) 875-2737
858-1333 858-3539

LOCAÇÃO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

POINT games

FONE/FAX: (011) 212-4045
R. JOSÉ JANNARELLI, 135 MORUMBI - SP

Para anunciar na

SUPER GAMEPOWER

ligue 3061-3644,
Ramal 263.

Aí é só DETONAR!!

BABY - GAMES

VÍDEO-GAMES, FITAS
E ACESSÓRIOS EM GERAL
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL
LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS
CONSULTE-NOS
(011) 290 0991 681 8119

PROGAMES

JABAQUARA

NINTENDO 64 - PLAYSTATION - 3 DO - SATURN
SEGA CD - NEO GEO CD - SUPER NES - MEGA DRIVE

Linha completa de acessórios para video games, cards e CD-Rom para PC

The Gathering

Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.: (011) 578-6353

SUPER GAMEPOWER

CACHORRO LOUCO AQUI NÃO TEM VEZ!!

ACE COMBAT 2
WINNING ELEVEN '97
(P.STATION)

GROOVE ON FIGHT
(SATURN)

AGOSTO É NA SGP

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (011) 810-4800 ou escreva para a Dinap S/A - Caixa Postal 2505. Se preferir, peça ao seu jornaleiro

EDIÇÃO 39

Star Fox, Human Grand Prix, War Gods (**Nintendo 64**), Cyberbots, Black Dawn, Mass Destruction, Fighters Megamix (**Saturn**), Dracula X, Need for Speed, Mega Man Battle & Chase (**P.Station**), Super Pang Collection (**32 bits**), Street Racer, Aladdin (**Mega**), Ys V (**SNes**), Blood (**PC CD**)

EDIÇÃO 36

Mortal Kombat Trilogy, Perfect Striker (**Nintendo 64**) Fighters Megamix, The King of Fighters '96 (**Saturn**), MK Trilogy, Toshinden 3 (**P.Station**), Mega Man 8, Tomb Raider (**32 Bits**) Mace, The Dark Ages (**arcade**), Real Bout Fatal Fury Special (**Neo Geo**), Bugs Bunny (**Mega**), Bomberman (**SNes**)

EDIÇÃO 38

Blast Corps, Turok, Fifa Soccer 64 (**Nintendo 64**), Black Dawn, Command & Conquer, Herc's (**Saturn**), Dracula X, Spider, Mech Warrior 2, (**P.Station**), Street Fighter Alpha 2 (**SNes**), Altered Beast (Mega), Tekken 3 (**arcade**), Real Bout Fatal Fury Special (**Neo Geo**), Hunter Hunted (**PC CD**)

EDIÇÃO 35

Mario Kart 64 (**Nintendo 64**), Virtua Cop 2, Sonic 3D Blast, Batman Forever (**Saturn**), Fifa Soccer 97, Rebel Assault 2, NBA in the Zone 2 (**P.Station**), Mega Man 8 (**32 Bits**), Casper, Donkey Kong Country 3 (**SNes**), Gargoyles (**Mega**), Ultimate Mortal Kombat 3 (**Master System**)

EDIÇÃO 37

Doom, Turok (**Nintendo 64**), Die Hard Arcade, Enemy Zero, Soviet Strike (**Saturn**), Final Fantasy VII, Rally Cross, Spider (P.Station), Hulk, Real Live Parodius (**32 bits**), Street Fighter III (**arcade**), Maui Mallard, Bugs Bunny (**Mega**), Maui Mallard, Vs. Collection (**SNes**), Real Bout Special (**Neo Geo CD**)

EDIÇÃO 34

Killer Instinct Gold (**Nintendo 64**), Mr. Bones, Daytona USA Circuit Edition (**Saturn**), Speed Racer, Destruction Derby 2 (**P.Station**), Tomb Raider (**32 bits**), Donkey Kong Country 3, Street Fighter Alpha 2 (**SNes**), Virtua Fighter 2, Sonic 3D (**Mega**), Samurai Shodown IV (**Neo Geo**)

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Presidente
Richard Civita

SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 40 - JULHO DE 1997

DIRETORA DE PERIÓDICOS
Vera Helena M. Gomes

DIRETOR EDITORIAL
Ibsen Spartacus Petrópolis

REDAÇÃO
Editor Chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Akira Suzuki
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonadó
Assistentes Editoriais: Fabiano Ricardo Ximenes, Raquel Pintan Doutel
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Maurício Pancheri (**jogos**), Maximillian Winter (**texto**)
Jornalista Responsável: Daniel dos Santos

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ASSINATURAS
Gerente: Vicente Argentino Neto

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Adriana Moya, Fernando Porrino, Mauro C. Sannazzaro

PRODUÇÃO:
Gerente: Sean Ament

Diretor responsável:
João Paulo de Jesus Lopes

Diretoria:
Ibsen Spartacus Petrópolis,
Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda e
Vera Helena M. Gomes

GamePro licenciada por: IDG

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal do NOVA CULTURAL- DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A. **Redação e Correspondência:** rua Pres Lame 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** 816-5657 **(PABX) Central de Atendimento:** (011) 3061-3111; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 153; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

Impresso na Globo Cochrane Gráfica, rua Joana F. Storani, 646, Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Números atrasados (as seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque), ao preço do último edição em banca, mais despesas de postagem. Para despesas de postagem internacional consultar nossa central de atendimento (de segunda a sexta, das 8h às 19h), por intermédio de seu jornaleiro ou na distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, Osasco, SP, fone (011) 868-4800, fax (011) 868-3018, dinap.no@emoil.abril.com.br e http://www.dinap.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para quaisquer informações escreva para Nova Cultural, a/c. Central de Atendimento ao Assinante - Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - CEP 01410-901, S. Paulo, SP, ou ligue para (011) 3061-3111 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 853-7992.
A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija o credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

IVC

STARFOX 64®

© 1997 Nintendo of America, INC

FOTOS: PEDRO GARCIA

Só para

NINTENDO64

BRINQUEDOS LAURA

PRONTA ENTREGA. ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL.
(FRETE NÃO INCLUSO)

SHOPPING MORUMBI
(011) 535-5261 / 531-6943

SHOPPING PAULISTA
(011) 289-1058 / 251-2818

SHOPPING CENTER NORTE
(011) 6950-4580 / 6950-1991

RUMBLE PAK™

Veja como é sentir o que você vê!
O acessório para controller N64 RUMBLE PAK transmite instantaneamente todos os solavancos e explosões durante a ação.
É uma nova vibração para sua experiência em video game!

The Future Is Now SNK

RETRO AVENGERS

NEO GEO

Simplesmente estupendo! O definitivo Real Bout está aqui!

A LENDA DO GUERREIRO VIVE PARA SEMPRE!!

Real Bout FATAL FURY SPECIAL®

©SNK 1996

NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV. EUCLIDES 56, JABAQUARA, CEP:04326-080, SAO PAULO, SP, BRAZIL TEL:(55)11-5588-2300 FAX:(55)11-5588-2790

RETRO AVENGERS

Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: crimsonphoenix

Edição: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

http://retroavengers.blogspot.com.br/

para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com